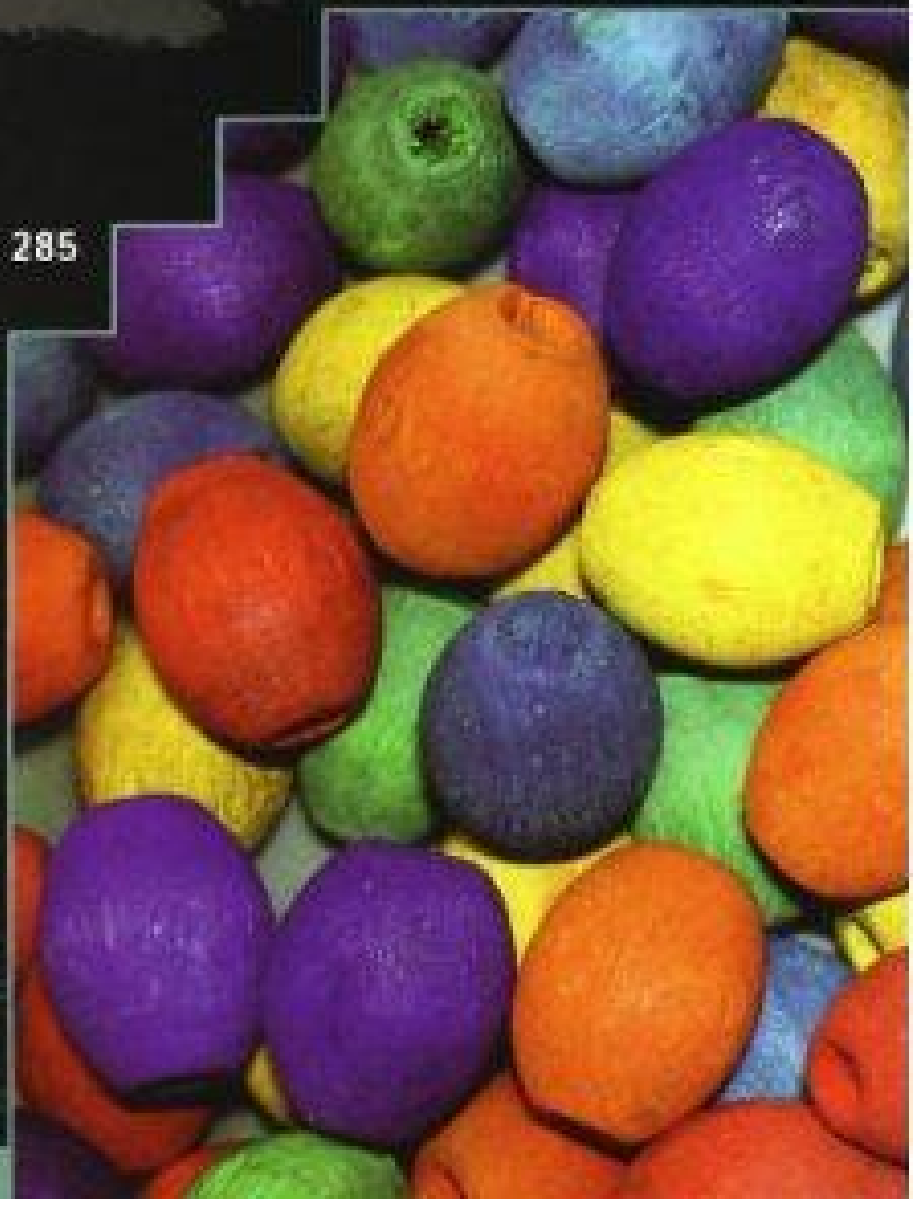
Más de 100 ideas para enseñar historia

Primaria y secundaria

Julia Murphy
Adaptación de la traducción española de Ramón López Facal



285

GRAÓ

Título original: *100 + Ideas for Teaching History*
© Continuum Books 2007
© Julia Murphy
This translation is published by arrangement with The Continuum International Publishing Group

Serie Didáctica de las ciencias sociales

© de la traducción: Albino Santos Mosquera
© de esta edición: Editorial Graó, de IRIF, S.L.
C/ Hurtado, 29. 08022 Barcelona
www.grao.com

1.ª edición: mayo 2011
ISBN: 978-84-9980-077-6
D.L.: B-18.491-2011

Diseño de cubierta: Xavier Aguiló
Impresión: Imprimeix
Impreso en España

Quedan rigurosamente prohibidos y estarán sometidos a las sanciones establecidas por las leyes, la reproducción o total o parcial de la presente publicación, incluyendo el diseño de la portada, así como la transmisión de ésta por cualquier medio, tanto si es eléctrico, como químico, mecánico, óptico, de grabación o bien de fotocopia, sin la autorización escrita de los titulares del *copyright*. Si necesita fotocopiar o escanear fragmentos de esta obra, diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, *www.cedro.org*).

Índice

Prólogo, Ramón López Facal **| 9**

Introducción | 11

Sección 1. Dar relevancia a la historia | 13

1. ¿Por qué estudiar la historia? | 15
2. Motivos adicionales para estudiar historia | 16
3. Exponer el trabajo de los alumnos y las alumnas | 17
4. Más ideas para murales en el aula | 18
5. Un día como hoy en la historia | 19
6. Recortes de periódico | 20
7. El reto de las figuras históricas | 21
8. El museo del aula | 22

Sección 2. Actividades para el comienzo de clase | 23

9. Consejos generales | 25
10. Secuenciar el pasado | 26
11. Bingo de términos clave | 27
12. Bingo de fechas clave | 28
13. Bocadillos de texto | 29
14. Resolver anagramas | 30
15. Preparar el debate | 31
16. Trabajar con imágenes | 32
17. El bueno, el feo y el malo | 33
18. *Jeopardy* | 34
19. Actividades de reiteración y refuerzo | 35
20. Comenzar un tema nuevo | 37

Sección 3. Entender la cronología | 39

21. Introducir las líneas de tiempo o cronogramas | 41
22. Líneas de tiempo creativas | 42
23. Terminología | 43
24. Árboles genealógicos más fáciles | 44
25. Explicar causa y consecuencia | 45
26. Incorporar los cambios | 46

Sección 4. Actividades escritas | 47

27. Consejos generales | 49
28. Entradas de diario | 50
29. Cartas | 51
30. Postales: elegir imágenes y redactar un texto | 52
31. Hacer un libro de historia para niños más pequeños | 53
32. Hacer una página de un libro de texto | 54
33. Diseñar una página web en papel | 55
34. Alimento para la mente: recetas y menús | 56
35. Edificio en venta: redactar un anuncio para una inmobiliaria | 57
36. Portada de periódico | 58
37. Introducción a los trabajos escritos | 59
38. Obituarios y epitafios | 61
39. Informes | 62
40. Trabajo de ampliación | 63

Sección 5. Actividades de escenificación | 65

41. Consejos generales | 67
42. Estímulo | 68
43. Interpretación de papeles | 69
44. La silla de la verdad | 70
45. Crear obras teatrales | 71
46. El reto del programa de debate o de entrevistas | 72
47. Cómo ahorrarse dolores de cabeza trabajando las escenificaciones por grupos de alumnos | 73
48. Preparar un noticiario radiofónico | 74
49. Discursos y debate | 75
50. Imagen congelada | 76
51. Mantener la concentración de los espectadores | 77

Sección 6. Usar las tecnologías de la información y la comunicación | 79

52. Consejos generales | 81
53. Los CD-ROM | 82
54. Extraer el máximo partido de un vídeo o un DVD | 83
55. Usar programas de autoedición y procesadores de texto | 84
56. Introducir nuevas habilidades | 85
57. Las hojas de cálculo y el censo | 86
58. Buscar sitios web para las clases | 87
59. Evaluar sitios web para su uso en clase | 88

60. Usar sitios web en las clases | 89
61. Museos en línea | 90
62. Los usos de PowerPoint | 91
63. Recursos en línea para el profesorado | 92

Sección 7. Usar fuentes primarias | 93
64. Antigüedades y objetos históricos | 95
65. Otras fuentes primarias | 96
66. Vestirse de época | 97
67. Demostrar cómo se llenan los vacíos en la narración histórica | 98
68. Usar literatura y música de la época | 99
69. Explicar el sesgo recurriendo a la analogía | 100
70. Explicar el sesgo recurriendo a ejemplos históricos | 101
71. Explicar la propaganda | 102
72. Explicar la sátira | 103

Sección 8. Ser creativos | 105
73. Consejos generales | 106
74. Jornada temática | 107
75. Trucos de cartas 1: actividades de secuenciación | 108
76. Trucos de cartas 2: reordenar motivos | 109
77. Hacer accesible el vocabulario clave | 110
78. Envejecer el aspecto de los «Documentos» | 111
79. Elaborar modelos | 112
80. Elaborar un calendario | 113
81. Vínculos entre arte e historia | 114
82. Más vínculos entre arte e historia | 116

Sección 9. Destrezas de pensar históricamente | 119
83. ¿En qué consiste saber pensar históricamente? | 121
84. El viajero en el tiempo | 122
85. Imágenes imperfectas | 124
86. Clasificar y emparejar | 125
87. Investigación de la escena del crimen | 126
88. Hacer un programa de televisión | 127
89. Jugar a *top trumps* | 128
90. Usar el espacio en el aula | 130
91. Formular las preguntas correctas | 131
92. Líneas temporales vivientes | 133

Sección 10. Juegos de historia | 135
93. El juego del cubo de basura: explicar las excavaciones | 137
94. El juego del cubo de basura: interpretación | 138
95. Crear juegos de mesa | 139
96. Hacer concursos de preguntas y respuestas que funcionen | 140

Sección 11. En exteriores | 141
97. Incorporar la historia local | 143
98. Introducir la historia local en la escuela | 144
99. Extraer el máximo partido de una visita | 145
100. Visitantes en la escuela | 146

Sección 12. Arqueología | 147
101. ¿Por qué la arqueología? | 149
102. El Club de los Jóvenes Arqueólogos | 150
103. Dónde informarse más sobre arqueología | 151
104. Recursos arqueológicos para el aula | 153
105. Por qué son diferentes la arqueología y la historia | 154
106. Si de verdad quiere seguir escarbando... | 155

Sección 13. Actividades para el final de la clase y tareas para casa | 157
107. Consejos generales | 159
108. Variaciones sobre los cuestionarios de preguntas y respuestas | 160
109. Deberes escritos | 161
110. La investigación como tarea para casa | 162

Sección 14. Listas imprescindibles para la enseñanza de la historia | 163
111. Maneras de asegurarse de que el alumnado progrese adecuadamente | 165
112. Características de las etapas clave de primaria | 167
113. Características del currículo de secundaria | 169
114. Organizaciones y contactos | 171

Sección 15. El valor del dinero a lo largo de los siglos | 175
115. Consejos generales relativos al dinero | 177
116. Monedas para temas del currículo de educación primaria | 178
117. El antes y el después de la adopción del sistema monetario decimal | 183
118. Las monedas en las épocas moderna y contemporánea | 184

Sección 16. Para tener a mano | 187

119. La evolución de la población española | 189
120. Guía rápida de los niveles del currículo nacional (para Inglaterra, Gales e Irlanda del Norte) | 191

Anexo a la edición española | 193

Prólogo

Ramón López Facal
Universidad de Santiago de Compostela

Hace bastantes años que una parte de mi actividad profesional está vinculada a la formación permanente del profesorado de educación secundaria y primaria. Además, he percibido una demanda bastante generalizada de recursos y actividades concretas susceptibles de adaptarse de manera sencilla y eficaz a las clases. También he apreciado cierto desdén ante estas demandas por parte de algunos expertos en educación, que las calificaban de «recetas» de escaso interés pedagógico. Si bien es cierto que la formación y la práctica docente no puede reducirse a un simple listado de recursos más o menos adecuados para enseñar historia, creo también que disponer de una relación de ideas y experiencias de otros colegas puede facilitar extraordinariamente el trabajo en las aulas. Los buenos cocineros suelen leer las recetas de otros colegas para reinterpretarlas. Solamente quienes no han experimentado la abrumadora tarea de preparar día tras día actividades motivadoras y formativas para decenas de estudiantes pueden menospreciar este tipo de demandas.

Muchas veces había reflexionado sobre lo útil que sería poner en común experiencias sencillas y recursos que se hubiesen experimentado en las aulas... Afortunadamente, algo de esto empieza a ser posible en algunos sitios web que se han puesto en marcha gracias sobre todo a iniciativas individuales, como por ejemplo los mencionados en el anexo final o los que nos ofrece alguna obra reciente (Rivero, 2011).*

A principios de 2010 tuve ocasión de leer el libro de Julia Murphy —que aparece ahora en su edición española— y me llevé una grata sorpresa, ya que cubría un hueco importante entre los recursos didácticos disponibles en español para enseñar historia. Es una obra sencilla, fruto de la dilatada experiencia docente de su autora y de una ya larga tradición educativa británica. El título es ya muy expresivo: ofrece ideas, más que recursos muy detallados, pero extraordinariamente útiles tanto para profesorado experimentado, al

* P. RIVERO (2011), «Materiales digitales para la enseñanza de las ciencias sociales», en J. PRATS (coord.), *Materiales y recursos para enseñar historia geografía y otras ciencias sociales*, Barcelona, Graó.

al que facilitará repensar actividades para sus clases, como para quienes están empezando la difícil pero apasionante tarea de enseñar. Se sugieren actividades que ayudan a motivar a los y las estudiantes y que además pueden servir de base para el trabajo en común con otros colegas con quienes merece la pena compartirlas y discutirlas.

Las ideas comprenden una amplia gama de propuestas, desde ejercicios iniciales para despertar el interés por la historia o introducir una determinada metodología o unos contenidos específicos, pasando por la utilización de juegos, fuentes primarias, prensa, internet, dramatizaciones, iniciación a la arqueología y mucho más. Estas propuestas se adaptan además a escolares de casi cualquier edad. La autora los ha experimentado con alumnado de 5 a 14 años (los ciclos [*key stage*] 1, 2 y 3 del currículo nacional británico) aunque, en mi opinión, muchos de ellos son perfectamente adaptables para el 2.º ciclo de la ESO (14-16 años) e incluso para algunas clases de bachillerato.

Es una obra sencilla y práctica, escrita por una profesora y destinada a sus colegas. La buena práctica docente siempre se asienta en principios teóricos sólidos, tanto educativos como historiográficos; aquí no aparecen explícitos porque no es su objetivo. No es un tratado de pedagogía o de didáctica ni pretende serlo, se trata solamente una generosa oferta de ideas nacidas de una experiencia concreta. Tan concreta que, como comprobarán los lectores, alude frecuentemente a recursos específicos disponibles en el Reino Unido o en la lengua inglesa. La limitación es más aparente que real, ya que no resulta complicado realizar la transposición mental de esos recursos a nuestro país y a la lengua española. Con todo, para paliar esta limitación, especialmente cuando menciona recursos disponibles en internet, hemos considerado conveniente introducir un anexo final con recursos disponibles en español.

Introducción

Las ideas contenidas en este libro no han sido ordenadas por áreas temáticas, sino conforme a un enfoque basado en habilidades. El motivo es simple: la historia, a diferencia de materias como las matemáticas, no está fundada únicamente sobre la acumulación de conocimiento. No hace falta haber entendido las prácticas funerarias de los antiguos egipcios para estudiar la Gran Bretaña de los Tudor, por ejemplo. Cada país tiene su propio plan de estudios nacional de historia, dentro del que existen también unidades de estudio optativas.

Así pues, muchos de los consejos repartidos por todo el libro le ofrecen ejemplos prácticos de cómo incorporar esas ideas dentro de temas de estudio concretos, desde la etapa clave 1 hasta la 3 del currículo Nacional inglés.[1] Muchos de los consejos pueden ser adaptados a cualquier tema estudiado en historia.

Se dice que el uso de unas mismas técnicas y ejercicios docentes a lo largo de toda la educación de un niño o una niña facilita las transiciones entre centros y niveles educativos: los escolares de primaria que se hayan acostumbrado a fabricar modelos, a pintar retratos y a otros métodos creativos de abordar la historia, no se llevarán así grandes sorpresas cuando, de pronto, se les pida que redacten más extendidamente sus respuestas al llegar a la educación secundaria.

Estos métodos también permiten que el alumnado desarrolle habilidades, como la ya mencionada de la redacción, que son transferibles a otras asignaturas. Si se introduce a los pequeños y las pequeñas en el uso de pautas de escritura (*writing frames*) desde muy temprano, estas estructuras podrán ser luego retiradas de forma gradual y muchos de estos alumnos y

1. El currículo nacional (plan de estudios oficial para todos los centros públicos y «concertados» de educación primaria y secundaria de Inglaterra, Gales e Irlanda del Norte) contempla un total de once cursos de enseñanza obligatoria repartidos en cuatro etapas clave para los alumnos y las alumnas de 5 a 16 años de edad. En los centros de primaria se imparten las etapas clave 1 (1.º y 2.º curso, para alumnos y alumnas de 5 a 7 años) y 2 (3.º, 4.º, 5.º y 6.º curso, para estudiantes de 7 a 11 años). En los de secundaria se imparten las etapas clave 3 (7.º, 8.º y 9.º curso, para el alumnado de 11 a 14 años) y 4 (10.º y 11.º, para alumnos y alumnas de 14 a 16 años). Así pues, el primer curso de la secundaria obligatoria inglesa se correspondería con el sexto y último de la primaria española, mientras que 1.º de ESO vendría a ser el 8.º curso del currículo inglés (y segundo año de secundaria allí). En lo que sigue de este libro, se ha respetado el orden y la numeración originales de los cursos académicos conforme al currículo nacional británico.

alumnas acabarán redactando trabajos estructurados sin necesidad alguna de pistas ni recordatorios.

Con un poco de suerte, usted podrá elegir y aprovechar algunas de las ideas aquí ofrecidas, adaptándolas a sus propias necesidades y preferencias particulares. No pretendo reclamar la autoría original de todas ellas, pues muchas han sido probadas y contrastadas desde hace años en escuelas de toda Gran Bretaña, y se las debo, por tanto, a colegas de tiempos pasados y presentes. En cualquier caso, deberían servir en su conjunto para brindar a los no especialistas y a quienes son nuevos en la profesión un amplio cúmulo de técnicas docentes y de ideas para el aula compiladas en una guía de fácil manejo.

Sección 1.
Dar relevancia a la historia

1. ¿Por qué estudiar la historia?

¿Por qué estudiamos historia? Un libro con ideas para la docencia no es el lugar donde iniciar un debate que ha ocupado a los estudiosos del tema durante muchos años y a lo largo de un gran número de tomos de análisis académico. Pero ésa es una pregunta que usted seguramente oirá de boca de aquellos alumnos y alumnas que aún no han acabado de conectar lo que están estudiando con lo que sucede en sus propias vidas. Y el mejor modo de afrontarla es previéndola y preparando de forma regular elementos diversos que recuerden la importancia de la historia para exponerlos en el aula.

Lo que sigue no es una contribución al debate académico, sino unas cuantas razones que usted puede dar a su alumnado cuando le formulen esa pregunta:

1. Porque así aprendéis cómo eran las cosas en el pasado. ¿Os habéis preguntado alguna vez cómo era la vida antes de que existieran ordenadores? ¿Cuántos años tiene la casa en que vivís? ¿Qué pasaba antes de que ir a la escuela fuera obligatorio por ley? ¿Y por qué se convirtió en obligación legal? ¿Qué estaríais haciendo ahora mismo si vivierais en el pasado? ¿Por qué celebramos la Noche de las Hogueras (en Gran Bretaña) y el Día de la Madre? ¿Por qué tenemos castillos, grandes piedras colocadas en posición vertical y extraños cúmulos artificiales de tierra? O incluso, ¿por qué tenemos partidos de fútbol las tardes de los sábados?

   Si traslada esas preguntas de vuelta a sus alumnos, podrá encenderles la imaginación. Funciona aún mejor si logra relacionarlas con edificios, parques u otros detalles locales de su zona.
2. Porque os permite aprender a pensar. Os capacita para haceros preguntas y extraer conclusiones a partir de los indicios disponibles. Podréis sopesar diferentes versiones de una misma historia. Lograréis ver qué sucede cuando las personas toman decisiones que afectan a cientos o miles de sus congéneres, y decidir si creéis que tomaron la decisión correcta.

2. Motivos adicionales para estudiar historia

La idea anterior sugería un par de vías para responder a la pregunta «¿por qué estudiamos historia?». A continuación, se exponen tres respuestas más que posiblemente ayuden a sus alumnos y alumnas a entender por qué es relevante la historia. Usted podría usarlas, incluso, como base para un mural de clase. Anime a sus alumnos a que traigan ejemplos para añadirlos a dicho mural, como una postal de un castillo que hayan visitado, o incluso un anuncio que hayan recortado de una revista. Muy bien, pues, ¿por qué estudiamos historia?

1. Porque así conocéis más cosas sobre lo que hoy sucede en el mundo. Por ejemplo, os enteráis de por qué algunos países mantienen relaciones amistosas y otros están en guerra.
2. Porque ponéis en práctica habilidades que necesitáis para otras asignaturas, como escribir respuestas y redacciones detalladas, elaborar buenos argumentos y usar diferentes fuentes para construir vuestro propio trabajo. Estas habilidades os ayudarán a leer periódicos y a ver los noticiarios televisivos, porque entenderéis que todas las historias tienen más de una única versión o aspecto.
3. Porque os convierte en personas mejor informadas. Empezaréis a comprender las referencias históricas, que aparecen por doquier: desde los grandes éxitos de taquilla de Hollywood hasta los episodios de *Los Simpson* y la publicidad. Es probable que ya sepáis mucho más de historia de lo que creéis, tanto si os gusta jugar a videojuegos como *Age of Empires* como si habéis visitado un castillo durante las vacaciones. Aprender historia en la escuela os permite aprender mucho más acerca de todos los elementos históricos que nos rodean.

Usted, como profesor o profesora, seguramente podrá añadir más respuestas para saciar la curiosidad de sus alumnos, especialmente, si están relacionadas con los temas que estén estudiando en ese momento. Eso sí, ¡asegúrese de estar preparado para las preguntas de sus estudiantes!

3. Exponer el trabajo de los alumnos y las alumnas

Los murales en el aula tal vez vayan un poco más allá del ámbito estricto de las responsabilidades del docente, pero, aun así, usted debería aprovechar oportunidades como ésa para crear en el espacio de clase un entorno de trabajo agradable y relevante. Son muchas y diferentes las cosas que podría utilizar con finalidad expositiva, y las que siguen son sólo unas pocas sugerencias al respecto.

Podría adelantarse a la pregunta «¿por qué estudiamos historia?» cubriendo una pared de la clase con frases sobre el valor de la historia similares a las mencionadas en las ideas previas.

Elija un tema para cada medio semestre. Si es usted profesor o profesora de primaria, el tema en cuestión podría ser simplemente aquel que estén estudiando en ese momento. Si usted enseña múltiples clases distintas en un centro de secundaria, podría optar por rotar sus murales o expositores entre grupos de cursos diferentes. Esto sirve, a menudo, para cautivar la imaginación de los alumnos de cursos menos avanzados, que ven así lo que estarán haciendo el curso siguiente, y que, gracias a ello, mantienen un alto nivel de entusiasmo en torno a la materia. También puede despertar la nostalgia de los alumnos de más edad, que tal vez le mencionen sus recuerdos de cuando estudiaban los castillos o la Peste Negra.

Puede incluir también trabajos llamativos y coloridos que haya producido el alumnado, así como ejemplos tanto del tipo de trabajo que tendrán que realizar para alcanzar una cierta nota o nivel, como de términos de vocabulario clave, y de carteles o imágenes que tal vez hayan visto reproducidas en sus libros de texto, así como direcciones de sitios web y títulos de libros para quienes estén interesados en saber más sobre el tema.

4. Más ideas para murales en el aula

Si van de excursión a un monumento o lugar histórico, asegúrese de llevar consigo una cámara digital. Luego, podrá crear un registro de imágenes de su visita y exponerlo en la pared del aula: la mayoría de los pequeños y las pequeñas disfrutarán viéndose (a sí mismos y a sus compañeros y compañeras) en el mural. Añada folletos y postales a lo ya expuesto, así como los trabajos producidos como resultado de la visita. La inclusión de ese toque personal hará que otras clases se animen también a echar un vistazo a la exposición.

Puede crear murales o exposiciones que tengan relevancia para aquella época del año en concreto. ¿Qué mejor momento para explicar la Conspiración de la Pólvora que a comienzos de noviembre? También podrían cubrir el tema de la ciencia y la superstición con motivo de Halloween. Unos pocos días después, podría explicar por qué llevamos amapolas el 11 de noviembre. En Navidad, podría mostrar cómo se ha celebrado esa festividad a lo largo de los siglos, o concentrarse en una Navidad de los tiempos de los Tudor o de la Restauración. Podría ser una buena oportunidad para buscar inspiración sobre el tema en otras culturas y en celebraciones multiculturales, sobre todo, si puede ligar esas fiestas, por ejemplo, con el México azteca o con el antiguo Egipto.

Las líneas temporales constituyen una forma fantástica de mostrar y explicar una cronología. Hay más información al respecto en la «Sección 3: entender la cronología».

Para el alumnado de cursos más avanzados, especialmente cuando se acerque el momento de elegir entre itinerarios optativos, podría crear un mural o una exposición de tamaño reducido en la que se muestre a muchas personas famosas tituladas en historia. Empiece recopilando citas (si consigue encontrarlas) en las que celebridades y personalidades importantes hagan mención de lo mucho que les gusta la historia o de la parte de ésta que les interesa especialmente. Verá que basta con empezar a buscar para que el tema surja con bastante frecuencia.

5. Un día como hoy en la historia

Ésta es una manera fantástica de mostrar con una cierta regularidad el cambio y la continuidad a los alumnos y las alumnas, y de animarlos a buscar información. También les enseña que la historia incluye mucho más que los temas que ya estudian en la escuela. Un buen detalle, especialmente en las escuelas de primaria, es el consistente en integrar los cumpleaños de los miembros de la clase en esta actividad, añadiendo siempre el año en el que el alumno o la alumna nació.

Lo único que necesitará será reservar un pequeño espacio de la pared de su aula con el título «Un día como hoy en la historia». Puede pedir a un miembro de su clase que investigue sobre un acontecimiento que tuvo lugar años atrás, o puede invertir también en alguno de los libros o calendarios (bastante económicos) que ya habrán hecho esa útil investigación por usted. Hay sitios web, como la sección de historia de la BBC, que incorporan esa misma idea.

La información sobre el acontecimiento en cuestión puede estar expuesta en su mural como una simple curiosidad, o puede ser usada como punto de partida para un debate adicional, como el de cómo nos afecta aquel suceso a nosotros en la actualidad. O si prefiere examinar la comprensión que sus alumnos tienen de la cronología, pídales que sitúen el acontecimiento en una línea temporal, o simplemente, pregúnteles si es anterior o posterior al último mural de «Un día como hoy en la historia» que se expuso en clase.

6. Recortes de periódico

He aquí otra forma de mostrar que la historia es más que los temas tratados en las lecciones, pues muchos artículos periodísticos están ligados con los periodos y sucesos que ya estudian en clase, tanto si se refieren al Día del Recuerdo (o del Armisticio) o al descubrimiento de una nueva tumba en Egipto. Buscar artículos de una amplia variedad de periódicos sirve también para mostrar a los alumnos hasta qué punto se encuentran rodeados de referencias a la historia.

Es posible que los diarios locales informen de nuevos descubrimientos arqueológicos y que sus páginas recojan abundantes fotos antiguas de su localidad. También suelen traer sus propias secciones dedicadas a los titulares que publicaron hace cincuenta o cien años, y muchos lectores les envían fotos viejas que han encontrado en los desvanes de sus casas, solicitando, por ejemplo, más información sobre las personas que aparecen en aquella foto de alumnos de la escuela local junto a sus abuelos cuando eran pequeños. Todas estas fotografías reproducidas en las páginas de los diarios son una auténtica mina de ideas e información para aproximarse a la historia local, sobre todo, si el profesor o la profesora en cuestión enseña en un lugar al que acaba de llegar.

Los diarios de ámbito nacional tienen también su utilidad en las clases de historia. Algunas de las grandes cabeceras de la prensa más seria incluyen secciones fijas de expertos en arqueología. Los tabloides son solamente recomendables si se pretende aportar algo de humor a la materia: entre mis noticias favoritas extraídas recientemente de uno de ellos, hay un artículo sobre una momia egipcia que el diario en cuestión tituló «El rey molón», algo que sin duda hizo que mis alumnos se fijaran en él. También había otra noticia sobre un artista que decidió dibujar un asentamiento prehistórico reconstruido cerca de Newcastle incluyendo en él a personas ataviadas con túnicas con los colores del uniforme de los jugadores del equipo de fútbol local. Artículos así pueden servir sin duda de punto de partida para el debate.

7. El reto de las figuras históricas

Ésta es una actividad extracurricular, ideal tal vez para unas clases de refuerzo o para un «club» de historia que se reúna fuera de los horarios lectivos. En ocasiones, puede enlazar bien con los temas que estén cubriendo en las clases.

Exponga una imagen de una figura histórica famosa que se esté utilizando en ese momento en alguna campaña publicitaria, serie de televisión o película de gran éxito, o que haya estado presente en las noticias por alguna razón. También puede traer imágenes de alguna personalidad notable que tenga una estatua en la localidad donde se ubica la escuela. Organice una investigación para descubrir más cosas sobre esa figura histórica y cuelgue los resultados en el mural, alrededor de la imagen expuesta. Incluso los alumnos y alumnas menos entusiasmados con las clases repararán en una imagen en la pared de «ése (o ésa) que sale en la tele» y, tal vez, se acerquen a examinarla con más detalle.

También podría organizar este reto a la inversa, es decir, exponiendo la silueta en negro de la imagen de una personalidad famosa con un gran signo de interrogación en el centro y dejando pistas de la identidad de la persona en cuestión en torno a dicha figura. Durante medio semestre, cada semana podría ir añadiendo unas cuantas pistas más y retar asimismo a todos los demás alumnos y alumnas que usen esa aula a que averigüen quién se esconde tras esa misteriosa silueta.

8. El museo del aula

Si dispone de espacio, dedique un rincón del aula a objetos viejos o antiguos que puedan ser significativos. Los alumnos pueden traer instrumentos o antigüedades para que formen parte de una investigación. Pueden, por ejemplo, tratar de adivinar qué es el objeto en cuestión e intentar dibujarlo con detalle, describiéndolo y clasificándolo en una categoría al mismo tiempo. Si los objetos son de épocas diferentes, podrán usarlos con fines diversos: para compararlos y contrastarlos, para mostrar cambio y continuidad, o para ubicarlos en una línea temporal tridimensional. Con otros objetos más inusuales, podrían jugar a una especie de concurso del tipo *Call My Bluff*,[2] en el que diferentes alumnos y alumnas defiendan una identidad o un uso determinado del objeto en cuestión, y el resto tengan que escoger cuál de ellos dice la verdad.

Puede recopilar objetos relacionados con el tema que estén estudiando en ese momento. Si se trata de un periodo histórico reciente, su alumnado podría buscar en casa objetos como cartillas de racionamiento, cartas antiguas, monedas y sellos viejos, e incluso máscaras de gas y medallas militares. La oficina educativa o el museo locales tal vez tengan un sistema de préstamo de instrumentos, enseres y otros artículos, que le permitan tomar prestados durante unas semanas. De no ser así, también puede estimular la creatividad de su clase haciendo que sus alumnos y alumnas fabriquen sus propias joyas, máscaras, muñecas, pirámides a escala, etc., que luego podrán exponer en su museo del aula. En el caso de que usted no disponga de tanto tiempo en sus clases, ésta también puede ser una actividad para un club extracurricular de historia.

2. Nombre de un popular concurso de televisión emitido en la BBC desde 1965 hasta 1988.

Sección 2.
Actividades para el comienzo de clase

9. Consejos generales

Hoy en día, la historia consiste en mucho más que aprender hechos y cifras de memoria. El alumnado debería desarrollar habilidades de pensamiento como, por ejemplo, la capacidad de análisis. De todos modos, para tener una comprensión cabal de la cronología histórica –como el currículo nacional espera que todos los alumnos y las alumnas tengan desde la etapa clave 1 en adelante– y para acumular conocimientos y hacerse una idea adecuada de los acontecimientos, las personas y los cambios del pasado, nada puede sustituir al aprendizaje de palabras, nombres y fechas clave, pues constituyen el trampolín desde el que el estudiante de historia puede zambullirse en las aguas más profundas del análisis.

Las actividades iniciales de cada lección permiten que su alumnado se calme y se centre en el tema. Esto resulta especialmente importante en los centros de secundaria, donde es posible que, al inicio de cada clase, los alumnos vayan entrando en su aula procedentes de otras donde hayan tenido sus clases previas. Una actividad de inicio da al alumnado tiempo para recordar lo que aprendió en la anterior clase de historia, que tal vez tuvo lugar bastantes días y clases atrás. También facilita a aquellos alumnos que se hayan perdido una lección cinco o diez minutos para ponerse al día de las lecturas que necesiten hacer.

Haga que sus estudiantes se acostumbren a entrar en el aula, sacar todo lo que necesiten para la lección y, acto seguido, o bien empezar ya a trabajar en alguna actividad inicial independiente (de las incluidas en la selección que se propone a continuación) que usted haya expuesto en la pizarra, o bien revisar sus apuntes de la clase anterior como una forma de preparar la actividad inicial que usted esté a punto de explicar. De ese modo, aun si los alumnos van entrando poco a poco en el aula al comienzo de su clase, todos tendrán algo en lo que ir trabajando mientras esperan a los rezagados.

10. Secuenciar el pasado

Esta actividad inicial es fantástica para reforzar la comprensión cronológica. Puede usarla incluso si no tiene tiempo para prepararla con antelación. Pero si desea prepararla, seleccione cuatro o cinco imágenes basadas en acontecimientos que hayan estudiado previamente. Reparta fotocopias de las mismas entre sus alumnos o expóngalas en la pizarra. Por ejemplo, podría utilizar diferentes partes del Tapiz de Bayeux si están estudiando la batalla de Hastings. O si están estudiando la Primera Guerra Mundial, podría usar fotos que mostraran a un hombre en el momento de alistarse, en el momento de recibir sus pertrechos y en el momento de ser enviado al frente. En el caso de los antiguos egipcios, las imágenes podrían recoger las diversas fases de construcción de una pirámide, o las del más truculento proceso de momificación de un cadáver. De lo que tendrían que encargarse los alumnos en cualquiera de esos casos es de poner esas imágenes en orden.

Pero aunque usted no la haya preparado de antemano, podrá utilizar esta actividad inicial escribiendo cuatro o cinco sucesos en la pizarra en un orden cronológico alterado, y pidiendo a sus alumnos y alumnas que los reordenen en el orden adecuado.

Si utiliza imágenes, los alumnos pueden escribir pies de foto para cada una de ellas. Si lo que utiliza son los nombres escritos de los acontecimientos, pida a sus alumnos y alumnas que le indiquen un acontecimiento anterior y otro posterior a los de la secuencia ya correctamente ordenada.

11. Bingo de términos clave

Un modo muy útil de reforzar las palabras aprendidas en la lección anterior es el consistente en comenzar con un juego de bingo. Es posible que su departamento local haya facilitado ya a los alumnos una lista de términos al inicio de cada tema, semestre o curso, que contenga vocabulario específico de su materia. También puede exponer usted los términos clave en el mural de su aula. Puede usar ésos mismos o puede, simplemente, escribir una lista de diez o quince palabras relacionadas con la unidad que estén estudiando en ese momento. El vocabulario nuevo debería ser introducido gradualmente: ¡no confunda a los alumnos escribiendo de pronto una lista con una docena de vocablos nuevos!

En cuanto haya dado a sus alumnos y alumnas una lista de palabras entre las que elegir, dígales que escriban seis de ellas en una hoja. Ésta será a partir de ese momento la tarjeta del bingo de cada uno de ellos. Cuando trabaje con niñas y niños más pequeños, elija una de las palabras, léala en voz alta y dígales que la tachen si está entre las incluidas en su tarjeta. El primer alumno o alumna que consiga tachar todas sus palabras, exclamará «¡bingo!» y será proclamado vencedor. Si necesita un desempate, tal vez le interese usarlo como una ocasión para desarrollar las habilidades de lectoescritura de sus estudiantes pidiéndoles que le deletreen las palabras en cuestión sin mirarlas.

Para niños y niñas que estén en las etapas clave 2 y 3, el bingo puede ser una actividad que invite más a la reflexión. Cuando hayan seleccionado sus seis palabras de la lista que usted les facilite, puede irles dando definiciones de los términos para que piensen primero a qué palabra se refiere cada una antes de tacharla de su lista (si es que está en ella). Por ejemplo, en una unidad dedicada al antiguo Egipto, las definiciones en cuestión podrían ir desde algo tan sencillo como «este edificio se utilizaba para contener los cuerpos y las pertenencias de los faraones muertos» hasta otras más complicadas. Para grupos de alumnos que muestren más aptitudes en la materia, facilite pistas un poco más crípticas. Si su docencia es con grupos de capacidades mixtas, empiece cada definición con una pista difícil y vaya revelando gradualmente más información hasta que, al final, todos los alumnos tengan acceso a la respuesta.

12. Bingo de fechas clave

También se puede jugar al bingo con fechas históricas importantes. Dependiendo del marco temporal de la unidad que estén estudiando en ese momento, usted puede facilitar a sus alumnos y alumnas un conjunto de décadas, años, meses o incluso fechas concretas entre las que elegir. Cuando hayan escogido seis fechas para sus respectivas tarjetas de bingo, usted puede describir uno o dos acontecimientos que hayan sucedido en una de ellas en concreto, y a partir de esa información, sus alumnos tendrán que averiguar si esa fecha está en su tarjeta (o cartón). Si es así, la tacharán; cuando hayan tachado las seis que habían elegido, cantarán «¡bingo!».

Puede complicar un poco este desafío pidiendo al ganador o la ganadora que le diga a qué acontecimiento se refería usted para cada una de las fechas incluidas en la tarjeta del alumno, o que explique más cosas sobre uno de esos acontecimientos en concreto.

13. Bocadillos de texto

Esta actividad requiere de un mínimo imprescindible de preparativos. Elija un cuadro, un retrato o una foto de un libro de texto referida a una de las lecciones previas. Asegúrese de que aparezcan, al menos, dos personas en la imagen. Fotocópiela y luego dibuje unos bocadillos de texto grandes y vacíos saliendo de la boca de cada personaje allí representado. La idea es que su alumnado rellene esos bocadillos con palabras apropiadas para esas personas según lo aprendido en la lección anterior. Tal vez necesiten alguna ayuda las primeras veces que intenten esta actividad; en ese caso, usted podría escribir una pregunta en el primer bocadillo de texto que ellos tuvieran que responder luego rellenando el bocadillo de la otra persona.

Por ejemplo, si están estudiando la antigua Roma, podría repartir una imagen de dos soldados. El primero podría preguntarle al segundo algo sencillo como «¿cuántos soldados hay en tu legión?». También podría usted incluir algo que precise de una respuesta más extensa, como «¿qué armadura tengo que escoger?».

Si la imagen fuera de Enrique VIII con sus hijos e hijas, usted podría hacer que María preguntara a sus hermanos y hermanas quiénes eran sus respectivas madres, o algo más complicado, como por qué se divorció Enrique de cada una de ellas.

Cuando haya preparado su imagen para la actividad, puede repartir una fotocopia de la misma a cada dos alumnos para que la rellenen entre ambos, o puede también exponerla en la pizarra para que la vean sus estudiantes al entrar en clase. Escuche algunas de las sugerencias de su alumnado y aprovéchelas para conectar la lección anterior con la actual.

14. Resolver anagramas

Para probar los conocimientos de términos clave por parte del alumnado, cree y muestre anagramas con algunas de las palabras aprendidas en la anterior lección. Escriba cuatro o cinco de dichos anagramas en la pizarra y vaya pidiendo a sucesivas parejas de alumnos que los resuelvan. Algunos serán capaces de acabar muy pronto, así que lo siguiente para ellos consistirá en preparar una pista (como las de los crucigramas) para cada palabra de los anagramas. Tales pistas podrán ser luego usadas para ayudar a aquéllos y aquéllas para quienes los acertijos con vocabulario no sean precisamente su fuerte.

Un ejemplo de lo dicho podría ser el de unos alumnos que, estudiando el tema de la era victoriana en Gran Bretaña, hayan resuelto ya los anagramas de las palabras «barrios bajos», «arrabales», «hacinamiento», «enfermedad» y «pobreza». A partir de ahí, anímelos a pensar en pistas para cada uno de esos términos que puedan servir de ayuda para quienes anden aún bregando con las letras de cada anagrama. Para «enfermedad», por ejemplo, podrían simplemente decir «el cólera y la tuberculosis son ejemplos de ésta», o podrían crear una pista más sofisticada si están más preparados para hacerlo.

Otra forma de proceder sería pidiendo a sus alumnos y alumnas que escriban una frase o dos con todas las palabras de los anagramas en las que se resuma el conjunto de lo aprendido en la lección anterior.

15. Preparar el debate

Organice a sus alumnos y alumnas por parejas durante los primeros cinco minutos de la clase. Si alguno de ellos faltó a la lección anterior, asegúrese de que se empareje con alguien que sí estuvo. Pídales que busquen los cinco puntos clave más importantes de la última lección y dígales que estén preparados para debatirlos con el resto de la clase. Para introducir un poco de variedad, puede pedirles que expongan esos cinco puntos en forma de titulares de periódico o de boletín de noticias radiofónico.

Es posible que algunas clases necesiten algo más de guía, especialmente, cuando use esta actividad por vez primera, así que podría darles alguna orientación facilitándoles cinco preguntas escritas en la pizarra, o cinco pistas en forma de imágenes. Si necesitan aún más directrices, puede ofrecerles unas ocho pistas en forma de imágenes o de preguntas y pedirles que escojan las que, a juicio de ellos y ellas, sean las cinco más importantes. Eso sí, deberán estar preparados para defender sus decisiones ante el resto del grupo. También podrían clasificar esas cinco por orden de importancia, sabiendo que luego tendrán que defender su particular lista comparándola con las de otros grupos.

16. Trabajar con imágenes

No todos los ejercicios iniciales sirven necesariamente para reforzar puntos clave de la lección previa. Puede que tenga que introducir un tema nuevo. En ese caso, esta actividad en concreto funcionará bien si su lección se centra en fuentes pictóricas o fotográficas. Organice a su alumnado por parejas y dé a cada una de ellas una imagen que vayan a estudiar durante la clase; cuanto más detallada sea, mejor. Si dispone de una pizarra blanca sobre la que pueda proyectarla, puede mostrarla ahí. Deje que sus alumnos contemplen la imagen durante solamente uno o dos minutos. Cuando ya la haya retirado de su vista, pida a cada pareja que escriba una lista de detalles de la foto o pintura que han visto. A partir de los apuntes que hayan tomado, también pueden hacer un listado de preguntas sobre la imagen en cuestión y formulárselas a otra pareja que tengan al lado.

Deje que vean la imagen de nuevo a fin de que vuelvan a centrar la atención en ella y, luego, pregúnteles cómo creen que encaja en lo que han estado estudiando hasta ese momento. Si se trata de un tema nuevo, pueden empezar a jugar a detectives bajo su orientación docente. Dependiendo de la imagen, formule preguntas que les hagan pensar si se trata de una fuente primaria o secundaria, qué tipo de personas aparecen en ella, qué actividades se desarrollan allí, si hay alguna pista que indique de qué periodo histórico se trata, etc.

Como alternativa a lo anterior, se pueden fabricar rompecabezas con las propias imágenes. Esto es especialmente útil si lo que quiere es que su alumnado se fije en los detalles de las fotos. Puede dejar también una pieza fuera y preguntar a sus estudiantes qué se imaginan que ocurre en el espacio vacío.

Si plastifica las imágenes antes de repartirlas, podrá reutilizarlas. Las imágenes laminadas tienen también la ventaja de que permiten que se escriba sobre ellas con rotulador, por lo que los alumnos pueden marcar elementos significativos en ellas o anotar allí las respuestas a las preguntas que usted les formule.

17. El bueno, el feo y el malo

Este ejercicio de arranque requiere de cierta preparación previa. Divida la clase en dos mitades, pero sólo para su propia conveniencia como profesor o profesora (¡no mencione aún a sus alumnos que luego habrá diferencias entre los grupos!). Dé a los alumnos (individualmente o por parejas) de una mitad de la clase un conjunto de fuentes sobre una persona o acontecimiento. Dé a los de la otra mitad otro conjunto (contradictorio) de fuentes. Por ejemplo, si están estudiando la Armada Invencible, facilite a la primera mitad de su clase fuentes que muestren que la victoria inglesa fue el fruto de una buena planificación, y a la otra mitad, fuentes que indiquen que la derrota española obedeció a un mero azar. Es posible que descubra que temas como éste le permiten tener hasta tres puntos de vista diferentes sobre los hechos en cuestión.

Siempre que sea posible, utilice también fuentes en forma de imágenes, así como titulares de prensa, dependiendo de su tema. Pida a los estudiantes (individualmente o por parejas) que escriban un breve resumen de las fuentes, o que hagan una lista de lo que éstas vienen a indicar. Luego, pídales sus reacciones, primero las de una mitad, y luego las de la otra. Esto siempre resulta muy divertido de ver, pues sus rostros mismos pueden ser todo un poema visual al oír lo que los alumnos de la otra mitad tienen que decir al respecto. Éste es un método realmente útil para mostrar hasta qué punto pueden diferir las fuentes.

18. «Jeopardy»

Basándonos en el popular concurso de ese nombre, podemos practicar la actividad siguiente: usted da una respuesta a la clase y, luego, ésta tiene que formular la pregunta correcta para esa respuesta. Por ejemplo, usted les dice a sus alumnos «de mota y patio», y la pregunta para tal respuesta podría ser: «¿cuál fue el primer tipo de castillo que existió?». O «1914» podría ser la respuesta, y la pregunta, «¿cuándo comenzó la Gran Guerra?». A fin de conseguir que todos y todas se impliquen, quien diga la pregunta correcta puede entonces proponer una respuesta para que alguien que no haya jugado todavía aventure una pregunta correcta, y así sucesivamente, hasta que todos los alumnos hayan tenido, como mínimo, un turno.

Pueden divertirse mucho usando un sistema de puntos y de penalizaciones de tiempo, o, incluso, celebrando una especie de liga que dure todo el semestre. Otra forma de implicar a todo el alumnado es haciendo circular las respuestas y las preguntas por toda la clase, siguiendo el orden de los asientos o el de la lista de matriculados. Si lo que le interesa es que la clase se calle un poco, pueden hacer esta misma actividad por escrito.

También puede utilizarse este tipo de actividad si en su clase los alumnos no entran todos a la misma hora por problemas de horario. En ese caso, escriba una serie de respuestas en la pizarra y plantee un objetivo claro que la clase tenga que superar, como, por ejemplo, conseguir que ésta haya formulado un mínimo de cinco preguntas correctas antes de cierta hora. De ese modo, los alumnos y las alumnas se irán sumando a la tarea a medida que vayan llegando.

19. Actividades de reiteración y refuerzo

Puede recurrir a actividades de inicio más breves para reforzar determinados puntos de una lección, o para motivar a sus alumnos si están sufriendo el típico síndrome del «viernes tarde». He aquí algunas que pueden usarse igualmente como ejercicios de arranque o durante una clase ya comenzada:

- Este ejercicio de inicio puede hacerse con toda la clase o en grupos más reducidos. Elija a un alumno o alumna para el papel de «descriptor» y déle una palabra o un acontecimiento clave. El elegido o la elegida tendrá que describirlo sin usar el término o la expresión prohibida.
- Cree usted mismo o usted misma (o utilizando uno de los generadores que podrá encontrar en Internet) una sopa de letras sobre el tema que desee. Para hacerla más difícil, no diga a sus alumnos las palabras que tienen que buscar. Ponga un límite de tiempo para completar la búsqueda. Rastrear términos del vocabulario clave de la lección les ayudará a aprender cómo se escriben y a recordarlos.
- Elija una personalidad o un acontecimiento clave que estén estudiando en ese momento. Diga a sus alumnos que tienen veinte oportunidades para averiguar de quién o de qué se trata, pero que usted sólo podrá responder con un «sí» o con un «no» a las preguntas que le vayan formulando.
- Éste es otro juego clásico –y favorito de muchos– que ayudará a que sus alumnos y alumnas recuerden mejor expresiones o términos del vocabulario clave. En la pizarra, un alumno escribe tantas rayas como letras tenga la palabra o expresión que haya que adivinar, y luego usted, o bien va pidiendo a los demás (por turno) que digan letras que estén incluidas en la palabra escondida, o bien deja que el alumno que ha escrito las rayas vaya dando turnos de respuesta a sus compañeros entre aquéllos y aquéllas que levanten la mano para responder. Si a quien sale a la pizarra no se le da muy bien deletrear, compruebe antes la ortografía de la palabra que quiera utilizar. Para dar una pequeña variación al juego, puede pedir a quien diga que está preparado para decir la palabra completa que la utilice dentro de una frase con sentido, o puede pedir a toda la clase que escriba

cinco palabras o expresiones relacionadas con la respuesta cuando ésta ya haya sido revelada.

- Muestre a sus alumnos cuatro palabras, objetos o imágenes, de manera que una de ellas no encaje con el resto. Pídales que escojan cuál desentona y que expliquen por qué. Luego pida a cada alumno y alumna que cree su propia ronda de «notas discordantes» basada en lo que estén aprendiendo ese día. Al final de la clase, podrán jugar con algunas de ellas.

También le resultará fácil adaptar otros juegos de mesa o ideas procedentes de concursos televisivos. Por ejemplo, elija a un alumno para que dibuje en la pizarra la imagen de algo importante incluido en la lección anterior y pida a los demás que traten de adivinar su significado. Esta clase de juegos suponen un gran incentivo para que su alumnado llegue más puntual a su clase, sobre todo, si a quien usted elige para que dibuje o escriba en la pizarra es al alumno o la alumna que entra primero por la puerta.

20. Comenzar un tema nuevo

Antes de que empiece un tema nuevo, vale la pena que pregunte a los alumnos sobre lo que ya saben (o creen saber) del periodo histórico en cuestión. Recopile todos sus conocimientos previos en la pizarra o en una hoja grande de papel y, si ve errores, puede decir a sus estudiantes que volverán sobre esa lista cuando hayan acabado de estudiar el tema, para que así vean qué ideas de las que dijeron eran válidas y cuáles han resultado ser incorrectas.

Para que su alumnado se implique más en su aprendizaje, cuando haya averiguado cuáles son los conocimientos de la clase sobre el tema, pida a sus estudiantes que escriban individualmente cinco o diez preguntas que, si pudieran, les gustaría hacer a las personas que van a estudiar a continuación. Una pregunta muy popular, especialmente entre los alumnos de menor edad, es «¿adónde vas cuando quieres ir al baño?», y ése siempre es un buen lugar de comienzo para diversas indagaciones: sobre salud e higiene, sobre inventos, sobre casas y hogares, etc. Recuerde a sus alumnos que, cada vez que se haya cubierto una pregunta, vuelvan a consultar su lista y vayan marcando aquéllas que se hayan abordado en clase, o que escriban respuestas breves a las mismas cuando hayan entendido cuáles eran. Cualquier pregunta no respondida en el transcurso de la asignatura podría formar parte de un trabajo de investigación o convertirse en una tarea para resolver en casa.

Sección 3.
Entender la cronología

21. Introducir las líneas de tiempo o cronogramas

Se pueden crear líneas de tiempo (cronogramas) de la etapa clave 1 en adelante y son muy útiles para que los alumnos y las alumnas comprendan mejor el flujo y las subdivisiones del tiempo. Al principio, las líneas de tiempo introducidas pueden estar relacionadas simplemente con los propios estudiantes, mostrando, por ejemplo, lo que éstos y éstas hacen en un día de clase normal. A partir de ahí, amplíelas a toda una semana y, luego, a un cronograma que muestre acontecimientos clave desde el año de nacimiento de sus alumnos. Si se comparan los casos particulares de varios miembros de una misma clase, también se podrá mostrar que, aunque todos puedan tener la misma edad en años, algunos compañeros de aula serán casi doce meses más mayores que otros.

Las líneas de tiempo pueden hacerse más complejas a partir de ahí, por ejemplo, introduciendo las nociones de «antes de Cristo» (a. de C.) y «después de Cristo» (d. de C.). También pueden concentrarse en un periodo concreto, como los acontecimientos acaecidos durante el reinado de la reina Victoria, o en un tema específico, como la evolución de los juguetes a lo largo del tiempo.

Introducir una noción como la de las líneas de tiempo puede resultar una tarea un tanto complicada. Un modo de hacerla más sencilla es el consistente en escribir una serie de momentos o fechas en trozos de papel y entregárselos a unos cuantos alumnos o alumnas, para que se los enseñen al resto de la clase. Los demás tendrán entonces que organizarlos por orden cronológico. Para facilitarlo aún más, convierta los trozos en piezas de un rompecabezas, de manera que sólo haya una forma de que encajen entre sí.

22. Líneas de tiempo creativas

Las líneas de tiempo pueden servir para componer murales o exposiciones muy interesantes en el aula. Al inicio de un tema, usted puede colocar en la pared (incluso, aprovechando todas las paredes de la clase) una línea temporal en blanco con marcas correspondientes a los años que se abarcarán. A medida que los alumnos vayan realizando trabajos y dibujos relacionados, podrá ir pegando los mejores en los lugares correspondientes de la línea de tiempo. Puede pedir como deberes para casa actividades de investigación que se añadan luego a esa cronología. Su centro escolar tal vez disponga incluso de espacio en el pasillo que le permita exponer allí el trabajo de grupos de alumnos de varios cursos diferentes.

También se pueden confeccionar líneas de tiempo con cordeles y ganchos dispuestos de un extremo a otro del techo del aula. Las unidades de tiempo irían marcadas con cordones o cintas de colores, y los acontecimientos clave irían enganchados del lugar que les correspondiera en la línea. También podría emplear, incluso, la cara posterior de un rollo viejo de papel pintado si no dispone de espacio para exponer una línea de tiempo de forma permanente, o si enseña en varias aulas diferentes.

Por último, usted también puede convertir la cronología... ¡en un juego! Cree una especie de baraja de cartas con varias fechas impresas en ellas, tanto antes como después de Cristo, y como en el programa concurso *Play Your Cards Right*, vaya descubriendo una carta cada vez y pregunte a su clase si es anterior o posterior a la fecha de la carta previa.

23. Terminología

Introducir nuevas palabras y conceptos puede servir de estímulo para los alumnos más aptos en la materia. Al hablar de la cronología y de cómo marcamos el tiempo, tal vez le interese explicar que la manera de medir los años en el sistema británico difiere de los métodos empleados por otras culturas.

Los que siguen son ejemplos de la información que puede facilitarles: las expresiones «antes de Cristo» (a. de C.) y «después de Cristo» (d. de C.) o «Anno Domini» (A.D., «año del Señor») son específicas del cristianismo. Hay quien las utiliza bajo la fórmula aconfesional A.E.C. y E.C., respectivamente: «antes de la Era Común» y «de la Era Común». Los musulmanes sitúan el inicio de la numeración de sus años en el momento en que Mahoma se trasladó de La Meca a Medina, por lo que el año 2000 d. de C. fue el año 1422 d.H. del calendario musulmán. La abreviatura d.H. hace referencia a «la Hégira», el momento de la emigración del Profeta. Para el judaísmo, sin embargo, el año 2000 d. de C. fue el 5761, número de periodos anuales transcurridos desde la fecha en que Dios creó el mundo según la Torá.

Estudiar las numeraciones de otros posibles calendarios podría ser un modo de incorporar nociones elementales de aritmética a la historia, o podría ser el tema de un trabajo para los alumnos y las alumnas más dotados y de mayor talento. Podrían calcular, por ejemplo, la fecha actual según otros sistemas de calendario, o investigar otras maneras de medir el tiempo.

24. Árboles genealógicos más fáciles

Es ineludible: las familias pueden llegar a ser sumamente complejas, con sus hermanastros y hermanastras, sus divorcios y segundas nupcias, etc. Y eso quizás signifique que los alumnos se confundan bastante cuando se les pida que elaboren un árbol genealógico. Para evitar problemas, empiece utilizando una familia de ficción que la mayoría de ellos conocerán bastante bien: los dibujos animados de *Los Simpson* son suficientemente populares para tal fin, aunque no todos sus alumnos los hayan visto. Puede imprimir algunas imágenes de dicha familia extraídas de Internet y formar grupos que contengan tanto a alumnos y alumnas que conozcan bien los dibujos como a otros que no estén tan seguros. La ventaja añadida de este ejemplo es que en él aparecen tres generaciones visualmente distinguibles: un hijo y dos hijas, un padre y una madre (y las hermanas de ésta), y un abuelo paterno y una abuela materna, por ejemplo.

Sus alumnos pueden ordenar correctamente las imágenes, para empezar, y luego dibujar un árbol genealógico aplicando las convenciones que usted les muestre, antes de escribir en él los nombres y pegar las figuras de los personajes. Cuando ya lo hayan entendido bien, quizás se sienta usted suficientemente valiente como para pedirles que completen sus propios árboles genealógicos. Para algunos alumnos y alumnas, ésta resultará una tarea un tanto sensible, por lo que valdrá la pena tener disponible otro conjunto de imágenes de personajes de ficción con las que trabajar. O, si lo que usted prefiere es mostrarles cómo incluir los divorcios y las segundas nupcias, también podría utilizar el ejemplo de la familia real inglesa, ya se trate del caso de los Windsor actuales o del de los Tudor.

25. Explicar causa y consecuencia

A modo de introducción general para el alumnado de menor edad, el uso metafórico de un árbol constituye un buen modo de enseñar hasta qué punto dependemos del pasado. Busque una imagen de un árbol en la que sean visibles también las raíces. Todo lo que quede por debajo del nivel del terreno serían las civilizaciones de a. de C., y todo lo que haya crecido por encima de él, las de d. de C. Puede pegar etiquetas en esa imagen que sean relevantes para los temas que estén estudiando; sitúe a los alumnos mismos en la cima del árbol. Con un poco de suerte, empezarán a darse cuenta de que lo que sucedió en el pasado afecta al lugar que ocupan ellos en la actualidad: si la rama que lleva adherida la etiqueta de los Tudor se hubiera quebrado, por ejemplo, ¿cómo habría incidido eso en lo acaecido con posterioridad?

Como punto de partida para el análisis de la causa y la consecuencia, confeccione cuadrículas o planillas como las utilizadas para las estadísticas deportivas. En la fila superior escriba su tema central de estudio, como, por ejemplo, «¿qué incitó a los españoles a invadir Inglaterra?». Puede dar varios motivos alternativos a sus alumnos o puede dejar que elaboren su propia lista a partir del trabajo que usted haya realizado. Ponga a sus estudiantes en marcha pidiéndoles que asignen una puntuación (sobre diez) a la importancia de cada motivo enumerado. A partir de algo tan sencillo como esta asignación de puntuaciones, usted podrá luego iniciar junto a sus alumnos una investigación sobre un tema en concreto o, incluso, hacer que escriban trabajos al respecto en los que dediquen un párrafo a cada una de las causas o motivos expuestos.

26. Incorporar los cambios

Las cuadrículas, las tablas, las planillas: todas ellas –comoquiera que las llamemos– le serán de gran utilidad cuando desee mostrar la existencia de cambios a lo largo de un cierto periodo de tiempo. Puede preguntarse, por ejemplo, «¿cómo se transformó Gran Bretaña merced a la energía del vapor?». En este caso, su tabla necesitará dos columnas: una para la situación «antes de la energía de vapor», y otra para situación posterior. Luego, puede facilitar a sus alumnos y alumnas categorías en las que fijarse (transporte, industria, etc.) o puede pedirles que las decidan ellos mismos.

Las investigaciones no tienen por qué ser tan concretas; los estudiantes de primaria podrían estudiar, por ejemplo, cuánto había cambiado Gran Bretaña al concluir el periodo victoriano con respecto al inicio de éste. Organizados por grupos, cada uno podría centrarse en uno o dos temas. También podrían realizar trabajos individuales sobre algo que les pareciera particularmente interesante.

Igualmente, existe la posibilidad de que realicen actividades similares organizándose en grupos que representen puntos de vista diferenciados. Por ejemplo, si estudian a los aztecas y a Hernán Cortés, la mitad de la clase podría mostrar los cambios experimentados por los primeros a partir de aquel encuentro, mientras que la otra mitad podría centrarse en un punto de vista distinto (en este caso, el de los europeos). Si el tema en cuestión es el de la era victoriana, los estudiantes podrían examinar desde diferentes ángulos cambios como el que supuso la introducción del ferrocarril: desde la perspectiva del propietario de los trenes, desde la del fabricante y desde la del habitante rural, por ejemplo.

Sección 4.
Actividades escritas

27. Consejos generales

El trabajo relacionado con la historia suele traducirse en resultados presentados por escrito y la fuerte carga de esfuerzo a la que eso obliga en términos de redacción puede resultar desalentadora para algunos alumnos y alumnas que tienen dificultades con la lectura y la escritura. Usted tiene la posibilidad de añadir algo de variedad a las actividades escritas incluyendo en cada tema algunas de las sugerencias que aquí se presentan. Muchas de ellas ponen a prueba las mismas habilidades que el habitual trabajo basado en la fórmula de preguntas y respuestas, y precisan de la misma profundidad de conocimiento y comprensión. También plantean algunos vínculos transcurriculares con la lectoescritura en general. Además, un buen número de estas sugerencias incorporan oportunidades para que los alumnos establezcan lazos de empatía con personas del pasado. Recuerde, eso sí, que será mucho más fácil que sientan empatía con alguien con quien puedan sintonizar más directamente, como, por ejemplo, con otro niño o niña antes que con un empresario victoriano o con un mendigo de la era de los Tudor.

Unas palabras de advertencia: en muchas de las actividades aquí sugeridas se encontrará seguramente con que alguno de sus estudiantes le hará la brillante observación de que, «por aquel entonces», no eran muchas las personas que sabían leer y escribir. Tenga, pues, preparada una historia que explique por qué ese personaje en concreto no era analfabeto, o sincérese y aproveche la ocasión para decir a sus alumnos y alumnas lo afortunados que son de disfrutar de la oportunidad de aprender estas cosas en la escuela.

28. Entradas de diario

La introducción de entradas en un diario es un ejercicio que exige de su alumnado unas grandes dosis de empatía, pero constituye un método muy bueno para que piensen desde la perspectiva de otra persona y para que se imaginen realmente cómo era la vida en el periodo que están estudiando.

Puede pedir a sus alumnos y alumnas que escriban una entrada en el hipotético diario de una figura histórica, como Florence Nightingale o Isambard Kingdom Brunel. Podrían escribir, por ejemplo, como si estuvieran presentes en un acontecimiento determinado. Pero recuerde que, para los alumnos más pequeños, siempre resulta más fácil escribir desde la perspectiva de un niño o una niña, así que, en esos casos, elija un personaje de más corta edad que ellos puedan emular. Por ejemplo, cuando Howard Carter descubrió la tumba de Tutankamón, fue el niño que llevaba agua a los trabajadores quien encontró antes que nadie los escalones que conducían a la cámara funeraria jugando con un palo en la arena. Pídales que se imaginen que, en vez de Carter, son el niño de esa historia.

También puede pedirles que preparen un guión ficticio basado en un acontecimiento histórico. Podrían escribir el diario de un niño o una niña que hubiese sido testigo de la ocupación de su aldea por parte de las huestes normandas. Podrían ser la novicia o el novicio que se entera de que su abadía va a ser clausurada por Enrique VIII. O podrían ser el niño de la antigua Grecia enviado fuera de su casa a formarse como soldado.

Ayude a quienes más problemas tengan facilitándoles pautas para escribir, o, por lo menos, pida a la clase que diga cuáles son los puntos clave que deberían figurar en lo que redacten y expóngalos en un lugar en el que todo alumno y alumna pueda consultarlos mientras escribe.

29. Cartas

Redactar una carta puede suponer tanto una alternativa a escribir una entrada de un diario como una oportunidad para que su alumnado muestre que puede recordar y explicar acontecimientos, pero también tiene su propia utilidad cuando usted quiere que sus estudiantes produzcan algo con un contenido persuasivo o tendencioso.

Por ejemplo, podrían escribir una carta al parlamento en la que expresaran su apoyo (o su oposición) a las Leyes de Pobres británicas. Cuando estudien la Primera Guerra Mundial, sus alumnos podrían redactar una «carta desde las trincheras», explicando en primer lugar cómo era de verdad estar allí, y luego censurándose unos a otros sus respectivas misivas como habría sucedido entonces, antes de ser enviadas definitivamente a sus parientes en sus lugares de origen.

A los alumnos más pequeños (y a los menos aventajados en la asignatura) les vendría muy bien disponer de listas de términos clave y de pautas de escritura que les ayudaran en ese tipo de tareas, pero en cuanto hayan adquirido práctica, podrán producir un trabajo más vivo y más entretenido de corregir y puntuar que un montón de páginas con simples preguntas y respuestas. Es posible que también les interese dar una apariencia más realista a su trabajo. Podrían conseguirlo envejeciendo el papel para darle un aspecto más cercano al del pergamino (véase la idea 78) o utilizando un tipo de letra que pareciera más propio de la época en cuestión si utilizan el ordenador para redactar e imprimir su trabajo. Eso sí, ¡recuérdeles que lo que escriban debe ser legible!

30. Postales: elegir imágenes y redactar un texto

Una versión más abreviada de la tarea anterior es la consistente en crear una postal. En este caso, usted tiene la opción de mantener una cierta exactitud histórica y usar esta tarea solamente cuando estén estudiando un tema de los siglos XIX o XX. O puede pedir a sus alumnos y alumnas que cooperen con el anacronismo que les proponga: ¡tal vez sea la ocasión propicia para debatir por qué no había postales en tiempos de los Tudor!

Para esta tarea, sus estudiantes no sólo tendrán que elaborar la parte escrita, sino que también estarán obligados a elegir (o dibujar) una imagen que la acompañe en el anverso. Déles cartulinas recortadas para que creen en ellas sus postales. Si va escaso de tiempo, facilíteles un conjunto de imágenes entre las que escoger, entremezcladas con algunas que no correspondan al periodo que están estudiando para comprobar si han entendido bien la cronología.

Entre los ejemplos de cómo utilizar esta tarea, podemos incluir los cuatro siguientes: «imaginaos que sois un criado o una criada en una casa victoriana y se os permite escribir a vuestra madre para decirle cómo es vuestra vida»; o bien «imaginaos que habéis emigrado desde una aldea a una ciudad de la era de los Tudor y que estáis informando a vuestra familia de cómo os van las cosas»; o bien «imaginaos que estáis a bordo de un navío que se dirige a explorar lo desconocido»; o bien «imaginaos que sois un soldado romano destinado al Muro de Adriano y que queréis que vuestra familia en Roma sepa que la echáis de menos».

31. Hacer un libro de historia para niños más pequeños

He aquí un modo de que sus alumnos y alumnas demuestren que han entendido el tema y, al mismo tiempo, de asegurarse que elijan sus propias palabras para expresar esa información. En este caso, puede tratarse de una tarea muy apropiada después de que hayan realizado deberes en casa basados en algún tipo de investigación: una tarea que les obligue a usar y adaptar la información que han traído consigo a clase.

Dígales que tienen que explicar lo que han aprendido a niños de un curso menos avanzado, asegurándose de que aclaren las palabras difíciles o de que utilicen alternativas más sencillas. Pueden incluir sus propias ilustraciones o elegirlas de la selección que usted les facilite. Tal vez le interese mostrarles algunos ejemplos para que se hagan una idea más precisa de lo que se les pide: ¡tercero puede quedar muy lejos en el tiempo para un alumno de octavo!

Precisamente, si usted trabaja en un centro de secundaria, ésta puede ser una buena oportunidad para desarrollar vínculos con los centros de primaria de los que se nutre su escuela (en cuanto a alumnado). Sus estudiantes podrían enviar sus libros a una clase de primaria o llevarlos a la escuela de primaria local para enseñarlos. Los alumnos de primaria podrían entonces hacerles saber su reacción, diciéndoles lo que han aprendido y lo que más les ha gustado de los libros. También se podrían escanear los productos acabados para publicarlos en el sitio web de la escuela y hacerlos así accesibles a todos. Éste es un trabajo especialmente útil cuando el tema en cuestión se estudia simultáneamente en centros de primaria y de secundaria (la Inglaterra de los Tudor sería un ejemplo), pero asegúrese de que los alumnos que se encuentran ya en la etapa clave 3 añadan algo a los conocimientos de los niños y las niñas de primaria introduciendo una serie de fuentes más avanzadas que puedan filtrar y analizar.

32. Hacer una página de un libro de texto

Otra manera de exponer información es haciendo que los alumnos y las alumnas creen páginas propias para un hipotético libro de texto. Muéstreles ejemplos tomados de sus propios manuales y pregúnteles cuáles son los elementos que les resultan más útiles o atractivos. Este trabajo puede llevarse a cabo individualmente o por parejas en una hoja de tamaño DIN–A3. Los estudiantes pueden formular un título en forma de pregunta: eso les ayudará a no desviarse del tema, pues usted siempre podrá irles preguntando si cada nueva información que añaden contribuye a dar respuesta al interrogante inicial. Esto debería bastar para impedir que llenaran su página de puntos o argumentos irrelevantes.

Entre los elementos que podrían incluir se encuentran los recuadros, los listados de puntos clave, las narraciones, las tablas y los gráficos, las líneas de tiempo, las fuentes (apropiadas para el tema y tomadas de una selección que usted haya propuesto), las ilustraciones de los propios alumnos, las series de preguntas o actividades dirigidas a sus lectores imaginarios, y los glosarios o las búsquedas de términos clave. Si usted, además, facilita a sus alumnos y alumnas para esta actividad fuentes que sean contradictorias y que den que pensar, estará cumpliendo con los criterios establecidos para ayudarlos a localizar el sesgo y analizar por qué distintos grupos de personas registran y relatan los hechos de maneras diferentes.

Podría llevar esto un paso más allá haciendo que sus alumnos y alumnas se intercambien las páginas ya finalizadas y pidiéndoles que critiquen el trabajo de sus compañeros o compañeras y respondan a las preguntas que ellos hayan incluido en el ejercicio. Tal vez éste sería un paso recomendable antes de producir una versión definitiva de las páginas. Este tipo de actividad puede ser muy útil para vestir murales, ¡sobre todo, si se aproxima una jornada de puertas abiertas!

33. Diseñar una página web en papel

He aquí una alternativa a la creación de una página de manual o libro de texto, que, además, en el caso de contar con un acceso apropiado a la tecnología, puede convertirse en un ejercicio de práctica con las TIC (tecnologías de la información y la comunicación), tal vez en colaboración con el departamento de informática. Diga a su alumnado quién será su público: podría tratarse de personas que no saben nada del tema, de otros alumnos que estén estudiando la misma lección, o de otros que ya conocen bien el tema y quieren saber más del mismo.

Con este tipo de ejercicio es posible realizar trabajos conjuntos entre diferentes grupos de alumnos que se dediquen –cada uno de ellos– a investigar un área que les interese particularmente. Uno de esos grupos podría estar trabajando sobre la moda y el vestir de la era en cuestión, mientras que el otro podría dedicarse a la vivienda y el mobiliario, y así sucesivamente. Si el resultado final es en papel, deberá tener un aspecto similar al que tendría si fuera una página web vista en la pantalla de un ordenador. Para dar a sus estudiantes algunas ideas sobre las diferencias entre las páginas web y los libros, imprima o exponga varios ejemplos, o anímelos a que los busquen por su cuenta como tarea para hacer en casa. Entre los puntos que no deben pasar por alto está el de que las páginas web que funcionan bien rara vez obligan a quienes las visitan a desplazarse mucho arriba y abajo, a lo largo de líneas y líneas de texto e imágenes en una misma pantalla: lo que procuran es aprovechar al máximo los enlaces a otras páginas. Sus alumnos y alumnas podrían escoger las palabras clave del tema para convertirlas en los enlaces activos de su hipotética página web. Esto, además, les induciría a pensar en cuál podría ser la relación entre ese tema en concreto y otros que ya hayan estudiado con anterioridad.

34. Alimento para la mente: recetas y menús

Ésta es un área abierta a vínculos transcurriculares: concretamente, con el ámbito de la tecnología de los alimentos. Aunque las reconstrucciones prácticas de las recetas antiguas no sean posibles, sí se pueden investigar los hábitos alimenticios del pasado.

Se trata de una actividad divertida cuyo uso más adecuado probablemente sea el de tarea de final de semestre. Recopile una lista de todos los productos comestibles de los que disponían las gentes del periodo que han estudiado. Podría incluso dividir su clase en grupos si se aprecian diferencias discernibles entre aquellos alimentos a los que tenían acceso las personas ricas y las pobres durante aquella época. Los alumnos tendrán que diseñar un menú para una comida especial o para otra más corriente. Podría tratarse de un menú escrito en un tablero como los de los puestos de los mercados, o en un pergamino para un banquete de los Tudor. Sus estudiantes pueden también desarrollar sus habilidades investigadoras usando Internet para localizar imágenes de platos que parezcan auténticos: los grupos de especialistas y aficionados a la recreación histórica que dispongan de sitios web son un buen lugar donde buscar, como también lo son los sitios web de los patronatos de gestión de edificios y monumentos históricos y de los grupos especializados en historia que celebren días temáticos. Existe igualmente la alternativa de traer a clase una selección de libros que sus alumnos y alumnas puedan usar, junto con fotocopias de imágenes que puedan pegar en sus trabajos y colorear.

Ésta puede ser asimismo una oportunidad para hablar de otros temas relacionados. Empiecen, por ejemplo, debatiendo sobre la comida a la que tienen acceso las personas ricas y las pobres, y luego use lo que hayan comentado como trampolín para explorar otras cuestiones, como la clase o la responsabilidad sociales.

35. Edificio en venta: redactar un anuncio para una inmobiliaria

Tanto si se trata de un castillo normando de torreón cuadrado como de una construcción circular con tejado de paja de la Edad del Hierro, o de una villa romana o de la casa de un mercader de la época de los Tudor, estudiar edificios forma parte integral de la historia. Tenemos fotografías, ruinas y recreaciones, y todas ellas pueden utilizarse para construir una imagen de cómo era la vida en el pasado. Explique a su alumnado que no todas esas casas se habrían comprado y vendido como las compramos hoy en día, pero, en cualquier caso, pídales que se imaginen que un avispado *sheriff*, general o señor feudal hubiese acudido a ellos para que les redactaran un anuncio de venta del edificio, debido a alguna disputa que usted mismo se invente.

Traiga a clase publicidad real de la que emplean las inmobiliarias para mostrar a sus alumnos y alumnas qué espera que escriban, y cuando hayan repasado los puntos esenciales que debe contener un anuncio de ese tipo, dígales que creen el suyo propio para la venta del edificio que están estudiando. Lo normal es que en él se incluyan una o más imágenes del inmueble, una descripción de sus habitaciones y sus características destacadas, su ubicación y el mobiliario que contiene. No deberían preocuparse por mencionar un precio, pero, si insisten, pueden escribir que la propiedad «saldrá a subasta» o que «consulten los detalles» con la inmobiliaria. Esta actividad puede constituir para ellos una alternativa más interesante a la de copiar un gráfico o un esquema en sus cuadernos.

36. Portada de periódico

«¡Hoy en portada, un importante acontecimiento histórico!». Tanto si usan las TIC como si realizan esta actividad a mano, se trata de una tarea exigente dirigida a obtener el máximo de su alumnado. No espere que sus estudiantes sepan ya cuáles son los elementos característicos de un periódico: esté preparado o preparada para enseñarles ejemplos de diarios de verdad, así como de páginas de imitación (referidas a momentos históricos anteriores a la aparición de la prensa escrita) como las que abundan en las secciones infantiles de librerías y bibliotecas.

Los alumnos y alumnas más concienzudos querrán que sus periódicos parezcan todo lo realistas que puedan e incluirán en sus portadas columnas, el precio del ejemplar y hasta una franja en la que se anuncien los principales contenidos interiores de ese número. Los alumnos menos avanzados tendrán más problemas para elaborar un trabajo bien estructurado y, probablemente, precisarán de unas pautas de escritura que les ayuden a incluir toda la información necesaria, así como de una hoja ya maquetada que contenga recuadros para el título del periódico, la fecha, el titular y la imagen de portada.

Los artículos de periódico tienen un estilo distinto a otros tipos de escritura, pues parten de un resumen general del hecho en cuestión y, a continuación, van entrando cada vez más en detalle, llegando incluso a incluir entrevistas con testigos presenciales de lo acontecido. Usted tendrá que explicar esto la primera vez que prueben esta actividad, recurriendo seguramente a algunos modelos para mostrar a sus alumnos lo que les quiere decir.

Cuando ya haya introducido el concepto de sesgo a sus estudiantes, esta actividad será un mecanismo ideal para que produzcan textos sesgados o tendenciosos. Así, por ejemplo, al informar de la batalla de Hastings, podrían optar tanto por escribir desde el punto de vista sajón como por hacerlo desde el de los normandos, y seguramente sería divertido imaginarse nombres de periódico y titulares para cada uno de los dos bandos. Si lo que están estudiando es la Reforma protestante, sus estudiantes podrán optar, por ejemplo, por escribir su artículo bien para *El correo católico*, bien para *La prensa protestante*.

37. Introducción a los trabajos escritos

Los alumnos y las alumnas de primaria pueden hacer sus pinitos en la redacción de trabajos sobre temas concretos utilizando pautas de escritura que les guíen en el proceso. De todos modos, la redacción de trabajos es una actividad que no suele introducirse por primera vez hasta las clases de secundaria. Pueden formarse grupos que recojan datos sobre un tema y, luego, usen esa información para producir sus propios trabajos. Se trata de una habilidad que se puede desarrollar durante toda la etapa clave 3, incluyendo pautas de escritura para apoyar a los alumnos cuando empiecen a escribir redacciones más amplias a partir del 7.º curso del currículo nacional británico. Al principio puede parecer un ejercicio formulista, pero sólo lo es en la misma medida en que pueda serlo cualquier serie de preguntas y respuestas.

Con cada nuevo intento, podrá usted ir retirando paulatinamente el andamiaje utilizado previamente hasta que sus alumnos y alumnas se sientan con la confianza suficiente para producir unos trabajos propios y bien estructurados, para los que sean suficiente motivación las preguntas o las pistas que usted les dé sobre lo que deben incluir en ellos.

Puede emplear analogías para mostrarles en qué debe consistir un trabajo escrito. Una muy popular en ese sentido es la de la «hamburguesa»: enséñeles la imagen de uno de esos bocadillos, con sus dos mitades de pan y la carne del centro. La mitad superior del pan vendría a ser la introducción del trabajo, la carne de la hamburguesa sería el relleno central de la redacción y la mitad inferior de bollo formaría la conclusión. Cada una de esas partes es necesaria para que la hamburguesa esté completa, pero la principal es el filete del medio. (Tenga en cuenta que tal vez deba ocurrírsele también alguna imagen alternativa de inspiración vegetariana.)

Anime a sus estudiantes a reelaborar el contenido escrito de sus trabajos y a respaldar los argumentos que vayan exponiendo con referencias a pruebas y datos reales, como los de las fuentes que han estudiado. Este método puede resumirse a la perfección en un acrónimo que sus alumnos encontrarán muy divertido: PIS. Son las iniciales de Premisa (u objeto central de la argumentación), Indicios (o pruebas, o ejemplos) y juStificación (o explicación). Introduciendo la redacción de trabajos no más tarde de la etapa clave 3, se asegurará de que su alumnado esté preparado para los exámenes

de los diversos GSCE (los Certificados Generales de Educación Secundaria) expedidos en Inglaterra, tanto si sigue estudiando historia después de su asignatura como si no.

38. Obituarios y epitafios

Si han estudiado algunas figuras históricas y quiere que sus alumnos demuestren que han entendido los principales acontecimientos de las vidas de aquéllas o las principales contribuciones que hicieron a la sociedad, tienen la posibilidad de exponer esa información en forma de esquela u obituario. Busque algunos ejemplos simples en el periódico y muéstreles en qué consiste un obituario antes de pedirles que usen el modelo en cuestión para redactar uno acerca de su figura histórica clave. Esta actividad permite que los estudiantes evalúen posibles fuentes de sesgo o tendenciosidad. También puede pedirles que escriban ese obituario desde una postura sesgada si lo que pretende es que extraigan sus propias conclusiones sobre si la figura estudiada fue «buena» o «mala».

Un método abreviado para realizar este mismo tipo de tarea es el consistente en escribir epitafios para las tumbas de las figuras históricas en los que se compendien los logros de éstas en apenas una o dos frases. Si dicha figura es controvertida, como en el caso de Oliver Cromwell, sus alumnos y alumnas podrían elaborar pares de epitafios que muestren las dos opiniones divergentes, o también podrían sopesar las pruebas y los datos para extraer sus propias conclusiones. Estos epitafios se prestan también a ser usados para iniciar un debate en clase sobre la figura en cuestión y sobre sus contribuciones o los motivos que la llevaron a hacer lo que hizo.

Redactar epitafios para un panteón familiar imaginario puede ayudar a que su alumnado entienda las relaciones familiares en un escenario sociocultural que difería del nuestro.

39. Informes

Cuando quiera animar a sus alumnos a que estudien más de cerca las fuentes y a que empiecen a evaluarlas, escribir informes es un buen modo de conseguirlo. Dígales que están recopilando pruebas y datos por encargo del monarca o del gobierno de turno, o incluso para acumular razones a favor de una revuelta campesina. Un ejemplo sería una compilación para un informe sobre los monasterios dirigido a Enrique VIII, o una recogida de pruebas para el gobierno con el propósito de que decidiera si Ricardo III era un buen rey. Los informes pueden ser objetivos y equilibrados, pero también puede pedir usted a sus estudiantes que seleccionen sólo aquella información que ponga de manifiesto que los monasterios eran corruptos, o que Ricardo era un valiente soldado, como ejemplo de empleo de la tendenciosidad.

El informe podría ser para un explorador que quisiera convencer a un monarca de que lo enviara a una expedición por el nuevo mundo, o para el emperador Adriano recomendándole la erección de una muralla en el norte de Inglaterra. Si pide a grupos diferentes de alumnos que elaboren informes para finalidades distintas (o incluso contrapuestas), esta tarea podrá servir luego de plataforma de lanzamiento para un posterior debate en clase o para algunos trabajos más sustanciales.

40. Trabajo de ampliación

Tanto si su clase está formada por alumnado de un mismo nivel de aptitud (como resultado –o no– de una diferenciación previa por grupos) como si es mixto en ese respecto, siempre habrá estudiantes que terminen el trabajo en un santiamén y necesiten tareas adicionales. Antes de nada, compruebe por qué ha acabado ya ese alumno o alumna: tal vez no precise de más trabajo de ampliación porque sólo ha hecho el ejercicio de manera muy superficial. Si ése es el caso, tendrá que repetir de nuevo el trabajo asignado inicialmente o habrá que encargarle otro ejercicio dirigido a consolidar las mismas habilidades, los mismos conocimientos o la misma comprensión.

Los alumnos más aptos (aquellos y aquellas que finalicen el trabajo con rapidez y a un muy buen nivel) necesitarán algo que les «exija» un poco más. Para estos estudiantes, usted puede inspirarse en materiales de etapas clave posteriores o de niveles de estudio superiores, aunque esto siempre resulta más sencillo de introducir para clases enteras que para individuos dentro de un grupo.

A nivel individual, es posible que algunos alumnos acojan de buen grado el trabajo adicional, pero para animar a aquellos que sean reacios a tomar sus bolígrafos de nuevo tras haber trabajado para finalizar la tarea inicialmente asignada, asegúrese de que el trabajo de ampliación sea algo que los implique y los motive. El acceso a ordenadores puede ser de ayuda, pero no siempre resulta práctico. La redacción de un trabajo permitirá que el alumno o la alumna continúe con un tema de su elección cuando ya haya acabado el trabajo normal del resto de la clase. Usted podría asignarle un trabajo de investigación que pusiera especial énfasis en las habilidades concretas que el alumno o la alumna necesita (o está listo para) desarrollar aún más.

Sección 5.
Actividades de escenificación

41. Consejos generales

Cuando usted tiene una clase que ya es animada de por sí, es posible que le invadan escalofríos sólo con pensar en que sus alumnos se levanten de sus asientos para representar actividades escenificadas. No obstante, con unas normas y unas instrucciones claras, las escenificaciones pueden ser muy beneficiosas para el aprovechamiento de las lecciones de historia. Pueden revitalizar el tema, ayudar a que su alumnado entienda cuáles eran las motivaciones de las personas que están estudiando, e implicar a quienes tienen peores habilidades lectoras y de escritura, que quizás se sientan desanimados ante los ejercicios de redacción que se llegan a acumular en las clases de historia. Con frecuencia, cualquier actuación de este tipo será lo que más permanezca en la memoria de sus alumnos y alumnas, mucho tiempo después incluso de que hayan devuelto sus libros de texto a las estanterías.

Las actividades escenificadas suelen ser más ruidosas que las clases corrientes, por lo que será muy útil disponer de una señal preacordada con su alumnado para que sepan cuándo callar. ¡Esto también le salvará la voz! Explíqueles que cuando usted levante la mano, ellos también deberán levantar la suya y demostrar que han visto la señal quedándose quietos y callados. Para incentivarlos, podría hacer pagar una especie de «prenda» a la última persona que levante la mano: como, por ejemplo, ser el encargado o la encargada de recoger todos los libros o las sillas al final de clase.

Las actividades escenificadas suelen suponer un trabajo de grupo. Para evitar que los niños con ganas de jugar a pelearse se agrupen por un lado y excluyan a los más tranquilos, repártalos usted mismo o usted misma en grupos. Hay varias maneras de hacerlo: distribuyendo números al azar, procediendo por orden de lista de matriculados, asegurándose de que cada grupo tenga un número proporcionado de niños y de niñas, etc.

42. Estímulo

Los alumnos y las alumnas pueden hacerse una mejor idea de cómo eran las vidas de las personas del pasado –y, al mismo tiempo, incorporar sus conocimientos recién adquiridos– adoptando el papel de un personaje en una breve pieza teatral inventada por ellos mismos. Ésta puede estar basada en una situación que usted les haya indicado a tal efecto, o en las figuras históricas que participaron en un hecho determinado.

Por ejemplo, si están estudiando el sistema feudal como parte del tema dedicado a los reinos medievales, pida a sus alumnos y alumnas que se organicen por grupos y que uno interprete al padre de familia, otro a la madre, otro al alguacil y el resto a los hijos e hijas. Déjeles que decidan a qué oficios se dedican sus personajes concretos y, luego, facilíteles una situación sobre la que dramatizar, como, por ejemplo, que el alguacil haya sorprendido a uno de los hijos robando una manzana de un huerto de la heredad del señor. ¿Qué ocurre cuando se presenta con el pequeño en la choza de la familia?

Algunas de estas actividades escenificadas precisarán seguramente de más estructuración o de mayor información adicional sobre sus respectivos personajes por parte de los alumnos y las alumnas. En ese caso, puede elaborar unas tarjetas con algunos datos básicos sobre lo que les gusta y lo que no, sobre sus preferencias y sus creencias, o sobre cualquier cosa que encaje en la situación concreta que les tocará representar. Encontrará tarjetas como ésas, listas para fotocopiar, en el material de recursos docentes que acompaña a sus libros de texto.

43. Interpretación de papeles

Cuando los alumnos estén en plena representación, usted puede seguir añadiendo nuevas situaciones a escenificar. Para los que interpreten papeles de aldeanos medievales, por ejemplo, reparta tarjetas o escriba en la pizarra la siguiente situación que a sus personajes les tocará afrontar. ¿Cómo reaccionarían si, en el momento más crítico del brote de la Peste Negra, un extraño llegara a su aldea y les pidiera ser alojado allí aquella noche?

Las interpretaciones de papeles (juegos de rol) pueden también representar a figuras históricas famosas. Por parejas, por ejemplo, los alumnos pueden explicar cómo fue la Gran Exposición de 1851 adoptando los papeles de la reina Victoria y del príncipe Alberto.

De lo que se trata con los juegos de rol es de improvisar cómo reaccionarían los personajes ante las situaciones planteadas, por lo que no es necesario que sus alumnos o alumnas actúen conforme a guión alguno. Lo que sí podrían utilizar es algún que otro recurso que les sirva de ayuda en la representación. Escenificar las etapas del «viaje a la otra vida» en el que creían los antiguos egipcios será difícil si no se cuenta con hojas de notas a modo de apunte, pero el hecho de participar físicamente de lo que se está diciendo contribuye a que los alumnos y alumnas recuerden la secuencia de los acontecimientos.

A veces, en las actividades escenificadas, hay algún niño o niña que se niega (por vergüenza o por algún otro motivo) a participar en representación alguna. Cree entonces un papel para él o para ella como director de su grupo. Este «director» tendrá que asegurarse de que todos los personajes digan suficientes frases y se dirijan al público cuando hablen, y de que el grupo contenga todos los detalles necesarios.

44. La silla de la verdad

Éste es un ejercicio en el que usted (o uno o una de sus alumnos) adopta el papel de un personaje histórico y responde a las preguntas que le formula el resto de la clase. La persona sentada en esta «silla de la verdad» tiene que saberse bien «su» tema y ser capaz de ceñirse a su personaje, por lo que tal vez sea mejor que el propio profesor o profesora sea quien se preste a ello las primeras veces que use esta actividad. Póngala en marcha cuando ya hayan aprendido lo suficiente acerca de un hecho o de una figura históricos. No tiene que tratarse de alguien famoso: puede ser simplemente alguien que fuera testigo presencial del Gran Incendio de Londres, la vida en las trincheras, el intento de invasión de Gran Bretaña por parte de Julio César o el viaje del primer tren a vapor. Pida a sus alumnos que apunten una o dos preguntas que les gustaría hacer a esa persona si pudieran: de ese modo, todos y todas estarán preparados desde el principio. Una vez comenzada la actividad, las preguntas deberían irse haciendo progresivamente más espontáneas a medida que las líneas del «interrogatorio» vayan siguiendo su curso natural.

Tal vez le interese dividir a sus estudiantes en grupos a la hora de elaborar sus preguntas para que éstas provengan de perspectivas diferentes. Por ejemplo, si están estudiando la figura de Oliver Cromwell, un grupo podría representar la visión de los parlamentarios y otro, la de los realistas. Si lo que están aprendiendo esos días es cómo se produjo la invasión romana de Britania, diga a una mitad de su clase que se posicione en contra de la llegada de los romanos a las islas, y a la otra, que se centre en las posibles ventajas de no oponerse a los invasores.

Si quisiera que de esta actividad saliera algún resultado escrito, puede pedir a sus alumnos que escriban lo que han aprendido en forma de entrevista para el periódico o la revista locales hipotéticos de la época en cuestión.

45. Crear obras teatrales

Esta actividad supone ir un paso más allá de la interpretación de papeles (juegos de rol) y de la «silla de la verdad» explicada en la idea anterior, ya que, aquí, los alumnos y alumnas deben crear un guión que pueda ser puesto en práctica y modificado. Es útil si incluye mucha información que se olvidaría en una mera interpretación de papeles y si usted consigue convencerlos de que representen su obra o pieza ante otra clase o, incluso, con motivo de una asamblea de centro. Si la obra incluye a varios personajes con puntos de vista diferentes, sus estudiantes se verán obligados a analizar fuentes de sesgo y tendenciosidad en la investigación histórica.

Hay numerosas obras de contenido histórico ya escritas y listas para su representación. Algunas tienen un enfoque humorístico y otras figuran incluso en los libros y los materiales de recursos para alumnos con necesidades especiales, donde se proponen como método para ayudar a éstos a comprender mejor cómo y por qué sucedieron los hechos en cuestión. Es habitual que en ellas se recoja algún juicio (histórico o imaginario), como el del rey Carlos I de Inglaterra. Si pide a sus alumnos que representen los papeles allí escritos en lugar de leerlos, conseguirá que la situación cobre vida.

Para ampliar esta actividad hasta convertirla también en un trabajo por escrito, necesita aportar otros factores que sus estudiantes puedan tener también en consideración. Éstos pueden surgir de actividades como dibujar las vestimentas que correspondería llevar a esos personajes o de reflexionar sobre si un criado sería capaz por aquel entonces de dirigirse a una sala de tribunal repleta de políticos.

46. El reto del programa de debate o de entrevistas

He aquí otra forma de conseguir que su alumnado piense como lo habrían hecho los personajes que interpretan y que extraiga conclusiones de las acciones de éstos. Base esta actividad en el popular formato de los programas televisivos de entrevistas y debates (probablemente, será mejor que no mencione a sus alumnos ejemplos de programas de «telebasura», a menos que quiera una clase con muchos decibelios, gritos y abucheos). Divida a su clase en grupos para que, dentro de cada uno de ellos, sus alumnos decidan quién hará de presentador y qué otros personajes necesitan.

Los programas de debate brindan una buena oportunidad para que cada personaje sea entrevistado a propósito de su papel en una determinada situación o acontecimiento histórico, tanto si es una figura de renombre como Oliver Cromwell como si se trata de algún representante anónimo de un determinado punto de vista, como el de un soldado del bando parlamentario durante la guerra civil inglesa. También es habitual que ayuden a que los espectadores saquen sus propias conclusiones acerca de quién tuvo la culpa, o de qué se pudo haber hecho de otro modo. Usted puede permitir que algunas figuras regresen de entre los muertos para comentar hechos o acontecimientos concretos.

Después de que cada grupo muestre su programa de debate al resto de la clase, usted puede hacer votar a todos sus alumnos y alumnas sobre alguno de los temas o cuestiones que se hayan planteado. También es posible que cada grupo, al acabar su ejercicio, abra un turno de preguntas para los espectadores, lo que ayudará a que éstos (su clase) se mantengan atentos... ¡sobre todo, si usted les amenaza con escoger a uno de ellos al azar para que formule una o más preguntas!

47. Cómo ahorrarse dolores de cabeza trabajando las escenificaciones por grupos de alumnos

Si sus alumnos pueden llegar a organizar un gran bullicio durante las actividades escenificadas, sobre todo, en algunas como la del programa de debate, mantenga una estructura firme para el funcionamiento de la lección. Empiece dividiéndolos en grupos y déles horarios muy estrictos con los que trabajar. Dígales, por ejemplo, que disponen sólo de dos minutos para decidir quién representará cada uno de los personajes. Puede ser de ayuda aclararles que, si para entonces no han escogido aún, será usted quien les asigne los papeles. Algunos de ellos tal vez prefieran incluso que sea usted quien decida. Una manera de hacerlo es pidiendo a los miembros de cada grupo que se numeren de uno a cinco (o hasta el número que sean en total). Escriba los números en la pizarra y, justo al lado de cada uno, apunte el nombre de un personaje, de manera que todos los que tengan el número uno interpreten al criado y todos los números cinco sean la reina Victoria, por ejemplo.

Antes de que se levanten de sus asientos para «actuar», déles otros 5–10 minutos para que elaboren un guión flexible. En el caso de la actividad del programa de debate, por ejemplo, el presentador deberá tener una serie de preguntas que hacer a los invitados y éstos deberán saber cómo responderían supuestamente los personajes que están representando. Aconséjeles que lean sus papeles una o dos veces para que todos sepan lo que están haciendo. Sólo cuando hayan estructurado mínimamente su intervención podrán empezar a colocar las sillas para su actuación y, a continuación, actuar.

48. Preparar un noticiario radiofónico

Si la mera idea de que sus alumnos y alumnas se levanten de sus asientos e intenten escenificar una actuación le horroriza, hay otras formas de incorporar las actividades dramatizadas a sus clases. Sus estudiantes no tendrán que abandonar sus asientos, por ejemplo, si producen un noticiario radiofónico.

Hay varios modos de hacer algo así. Uno es el consistente en elaborar un reportaje o una información directa de uno de los acontecimientos que hayan estudiado. Podría pedir a diferentes grupos de alumnos que sean emisoras de radio de diferentes países: por ejemplo, británicas, italianas y rusas, si están estudiando las guerras mundiales. Eso le permitiría acabar teniendo ejemplos directos de informaciones tendenciosas o sesgadas.

Otra variante consiste en hacer que sus grupos trabajen en la elaboración de noticias sobre un acontecimiento, pero sabiendo que, en momentos sucesivos de la clase, usted les irá revelando nueva información que tendrán que incorporar a sus boletines. En el fondo, ésa sería una buena simulación de lo que acontece en una redacción informativa, donde hay que analizar y seleccionar continuamente las noticias de última hora que van llegando. Funciona especialmente bien si lo que están estudiando en ese momento son los acontecimientos de una fecha o de un periodo breve de tiempo, como la Revuelta de los Campesinos liderada por Wat Tyler, o las batallas en general.

Para dar una cierta vuelta de tuerca a la simulación de la redacción, pase a cada grupo fuentes diferentes. Use fuentes procedentes de sus libros de texto o invéntese las suyas propias, como podría ser una entrevista con un testigo presencial de los hechos o una «filtración» de unos planes oficiales. De ese modo, cuando cada grupo exponga su noticiario ante el resto de la clase, los demás podrán tratar de averiguar qué sabía ese grupo que ellos ignoraran, y si esa información les otorgaba algún tipo de ventaja o no.

49. Discursos y debate

Los discursos son otra actividad en la que sus alumnos se mantienen sentados y que, además, puede derivar en trabajo escrito. Tanto si trabajan por parejas o de forma individual, usted debería indicarles cuál es su personaje y proporcionarles una situación. Podrían ser testigos presenciales de un acontecimiento (un soldado en una batalla, por ejemplo) o algo un poco más exigente, como un político defendiendo la introducción de las Leyes de Pobres o atacando la esclavitud.

Cuando sus alumnos y alumnas estén defendiendo o criticando un punto de vista determinado, usted tendrá la opción de desarrollar esta actividad hasta convertirla en un debate en clase. Dé a sus alumnos una moción a debatir, como, por ejemplo, «esta cámara cree que Oliver Cromwell ya no merece ser Lord Protector». Elija a uno de sus estudiantes para que proponga la moción y a otro para que la secunde. También necesitará a alguien que se oponga a ella y a alguien más que secunde dicha oposición. Cada uno de esos alumnos o alumnas deberá preparar un discurso de unos dos minutos con pruebas y datos que convenzan al resto de la clase para que voten lo que están proponiendo. Usted podría ejercer de presidente de la cámara, o nombrar a un alumno para ese papel, y el resto de la clase debería entonces preparar preguntas y escritos informativos que plantear a los oradores en cuanto hayan pronunciado sus discursos iniciales.

Cuando la clase haya concluido ya el debate, el proponente y el oponente deberán argumentar de forma resumida por qué la clase ha de votar a favor de la posición respectiva que cada uno de ellos ha defendido. Finalmente, se procederá a la votación, en la que los alumnos y las alumnas decidirán si desean apoyar la moción o rechazarla.

50. Imagen congelada

También podemos denominarlo *tableau* (o 'cuadro vivo'). Puede empezar mostrando imágenes o fotografías y pidiendo a sus alumnos y alumnas (organizados en grupos) que recreen la escena que ven en ellas. Cuando diga «¡quietos!», deberán mantener («congelar») la pose. El resto de la clase podrá entonces sugerir ideas acerca de lo que creen que cada uno de esos personajes está pensando o está a punto de decir.

Para desarrollar esto un poco más, asigne dos alumnos a cada una de las figuras que aparecen en la imagen: uno para posar y otro para decir qué estará pensando ese personaje.

Cuando sus estudiantes estén ya más duchos en la práctica de posar como sus personajes, empiece a sugerir situaciones diferentes que deban convertir también en una imagen congelada. Si son ingleses de la era victoriana que viajan en tren, ¿qué ocurre cuando el convoy, tirado por una locomotora de vapor, entra en un túnel? Si son trabajadoras del campo de las que contribuyeron con su esfuerzo local a la victoria durante la Segunda Guerra Mundial, ¿qué sucede al oír la sirena de aviso de ataque aéreo? ¿O en el momento en que Thomas Becket estaba orando junto a los demás monjes y los caballeros de Enrique II irrumpieron en la catedral de Canterbury para asesinarlo?

Una cámara digital le permitiría tener recuerdos permanentes de los cuadros vivos así formados; cada grupo podría anotar luego bocadillos de texto en sus propias fotografías.

51. Mantener la concentración de los espectadores

Cuando cada grupo muestra por separado su actividad escenificada ante el resto de la clase, contamos con métodos diversos para mantener la atención de los allí presentes. Uno de ellos es decirles que cada uno de ellos tiene que preparar una pregunta para uno de los personajes que están viendo, porque después de cada actuación usted elegirá al azar a un alumno o a una alumna para que formule la cuestión que haya preparado en voz alta. Eso los mantendrá alerta.

Otro método es el consistente en hacer que la actividad sea competitiva. Cada grupo deberá recibir una puntuación de los espectadores con arreglo a unos criterios predeterminados, como, por ejemplo, si todos los actuantes se ciñeron a sus papeles, o hasta qué punto resultaron creíbles sus personajes. Al final, puede recoger todos los resultados para ver qué actuación ha sido la más puntuada y por qué. Esto también ayudará a que los alumnos y las alumnas sean más reflexivos con respecto a la intervención de su propio grupo, y a que mejoren para la próxima vez. Además, le proporcionará una mayor capacidad para influir en su clase, pues podrá amenazar con restar puntos a los grupos si alguno de sus miembros habla cuando no le toca, por ejemplo.

Si tras el trabajo de escenificación hace algún tipo de seguimiento en forma de actividad escrita, los espectadores podrían dedicarse también a tomar apuntes de las diversas actuaciones que vayan viendo. En este caso, y para asegurarse de que hagan lo que usted les ha pedido, también puede seleccionar a uno o a una de los espectadores al azar tras cada escenificación y decirle que lea en voz alta sus notas, o añadirlas a las que ya figuran en la pizarra para que toda la clase las pueda usar.

Sección 6.
Usar las tecnologías de la información y la comunicación

52. Consejos generales

El gobierno recomienda que el profesorado de historia utilice las TIC en su actividad docente y, en concreto, que:

- Se usen Internet, los discos de CD–ROM y el correo electrónico para las investigaciones históricas.
- Se desarrollen bases de datos, por ejemplo, a partir del censo.
- Se clasifique, se edite, se reorganice y se estructure la información en pantalla.
- El alumnado sea capaz de presentar sus hallazgos y conclusiones empleando esas tecnologías.

Saber cuándo es el momento más propicio para incorporar las TIC a las clases requiere de cierto criterio que nos permita evitar el uso de esas tecnologías por el simple hecho de usarlas sin obtener ventaja alguna en cuanto a conocimientos, comprensión o habilidades relacionados con la historia. También implica que usted tendrá que planificar el acceso a los equipos informáticos y que deberá haber probado personalmente los recursos antes de dejar que toda una clase se maneje por su cuenta con ellos. Si usted tiene prevista una clase basada en el uso de las TIC (aunque sólo sea de una humilde grabadora de vídeo), asegúrese siempre de que cuenta con un plan de apoyo en caso de que el equipo no funcione ese día.

Los ordenadores pueden ser grandes factores de motivación para algunos alumnos y pueden ayudar a los menos avezados en el tema y a quienes más dificultades están teniendo con las exigentes labores de escritura que suelen acompañar a las lecciones de historia. También pueden utilizarse para exigir un poco más al alumnado que parece manejarse mejor con la asignatura, y que puede usar esas tecnologías para llevar a cabo trabajos independientes. Incluso un solo ordenador para toda la clase puede tener su utilidad, sobre todo, si tiene acceso a Internet: le permitirá tener una ingente cantidad de información al alcance de la mano.

53. Los CD–ROM

Los CD–ROM pueden resultar una inversión cara para un departamento escolar, equivalente al coste de varios libros de texto, así que... ¡no los compre sin antes probarlos! Tienen, eso sí, ventajas sobre Internet. Para empezar, toda la información está contenida en un solo lugar y puede concebirlos como si fueran libros de texto con algunos elementos adicionales, como cuestionarios, animaciones, secuencias filmadas, efectos de sonido, servicios de búsqueda, hojas de ejercicios imprimibles y notas para el profesorado.

En segundo lugar, con un CD–ROM usted no tendrá que preocuparse de si la red de la escuela está conectada o no a Internet en un determinado momento, o de si el sitio web que quiere ver está inaccesible, o de si sus alumnos y alumnas se entretienen siguiendo enlaces inapropiados o que les distraigan. Otra ventaja sobre el ciberespacio es que, a diferencia de éste, donde, a veces, los archivos tardan mucho en descargarse con las conexiones a Internet actualmente disponibles (sobre todo, cuando muchos alumnos tratan de acceder a la vez a la misma información), los CD–ROM no suelen retrasar las clases por problemas con las búsquedas.

Cerciórese de haber explorado los contenidos del CD–ROM antes de emplearlo en sus clases y piense en cómo va a incorporarlo a ellas. Si el número de ordenadores disponibles en el aula es limitado, divida a su alumnado en grupos, de manera que, en cada momento uno de ellos esté utilizando los ordenadores y el resto esté realizando otra actividad, sin necesidad de que usted dé clase a todos a la vez. Tal vez necesite confeccionar hojas de ejercicios adicionales para alumnos que puedan usar luego para manejarse bien navegando por los contenidos del CD–ROM y que los mantengan centrados en la investigación concreta que les haya encargado (en lugar de distraerse con el placer estéril de ir haciendo clic sobre los diversos botones).

54. Extraer el máximo partido de un vídeo o un DVD

Las TIC abarcan más que la informática. Poco tiene de novedoso el hecho de mostrar un vídeo en clase, pero para aprovechar al máximo ese visionado, asegúrese de que sus alumnos y alumnas estarán atentos entregándoles una serie de preguntas que tengan que ir respondiendo mientras tanto. Las preguntas de elección múltiple son las que funcionan mejor en ese contexto, porque sus estudiantes no pasan tanto tiempo con la vista puesta en su hoja de ejercicios en vez de la pantalla, y pueden limitarse a marcar la respuesta correcta. Déles algo de tiempo antes de empezar con el pase del vídeo para que lean las preguntas y sepan así qué es lo que tienen que buscar en lo que van a ver.

Para estar seguro de que todos sus alumnos y alumnas se concentran, prepare dos hojas de preguntas diferentes y entréguelas de forma alternada, de manera que quienes tengan tendencia a soñar despiertos no puedan luego copiar las respuestas del compañero o la compañera de al lado.

Puede usar el vídeo de forma crítica y evaluarlo como una fuente más junto a otras que ya hayan estudiado. Dependiendo del tipo de vídeo, podrían criticar sus reconstrucciones históricas, analizar las fotos o los acontecimientos seleccionados por los productores, o examinar la autenticidad histórica del vestuario. Si quisiera llevar el trabajo un poco más allá, podría pedir a sus estudiantes que le sugieran qué habrían hecho ellos para transmitir el tema a los espectadores de una manera más interesante o más simple. Pueden elaborar *storyboards* que muestren cómo sería su propio programa sobre el mismo tema, junto con notas de los detalles que incluirían en él. Y si dispone de una cámara de vídeo, ¡podría incluso trasladar el programa de historia diseñado por su clase a una pantalla de televisión!

55. Usar programas de autoedición y procesadores de texto

Los programas de autoedición permiten que sus alumnos y alumnas produzcan trabajos de aspecto profesional, como reportajes o artículos periodísticos. Suelen incluir una serie diversa de plantillas, por lo que incluso quienes no son muy duchos en su manejo podrán organizar su trabajo en columnas y acompañarlo de titulares e imágenes. Hay más información sobre cómo producir reportajes o artículos de periódico en la idea 36.

También pueden emplearse programas de procesamiento de textos para este tipo de actividad (programas que, por cierto, pueden ser igualmente válidos para producir las versiones definitivas de cualquier tipo de trabajo escrito). Cuando sus alumnos producen algo de ese modo, tienen la oportunidad de ver lo profesional que su trabajo puede llegar a parecer. Los procesadores de texto cuentan con diversas herramientas de ayuda que pueden encenderse o apagarse según se considere oportuno; entre ellas están, por ejemplo, los correctores ortográficos. Un programa de procesamiento de texto permite dibujar o importar imágenes, así como recortar, copiar y pegar texto. Se pueden introducir cambios en cualquier trabajo sin necesidad de reescribir grandes pasajes del mismo, lo cual resulta particularmente útil para quienes tienen menos confianza en su capacidad escritora... ¡y para quienes se desesperan sólo con ver su propia caligrafía!

Los programas de autoedición, por su parte, podrían ser usados también para producir todo tipo de publicaciones: desde un cartel publicitario animando a los marineros a enrolarse en la Armada durante la Gran Guerra hasta un folleto para los hipotéticos visitantes del Londres isabelino. Entre sus ventajas, se incluyen la posibilidad de incorporar fuentes de imágenes ya existentes, producir un trabajo colorido y bien presentado, y corregir errores sin estropear con ello toda la obra.

56. Introducir nuevas habilidades

El uso de programas de autoedición y de procesadores de texto no resulta necesariamente una opción más rápida que la de escribir las respuestas en un cuaderno de ejercicios, pues habrá niños y niñas que se pasen horas eligiendo un tipo de letra que les guste, o buscando una tecla concreta, o tratando de recuperar el trabajo que habían borrado sin querer. Si no está seguro o segura de las habilidades en materia de TIC de sus alumnos y alumnas, hágales una breve introducción a las teclas y los iconos que más necesitarán para la clase antes de pasar al *hardware* en sí.

Cuando sus alumnos estén ya ante los ordenadores, puede proporcionarles instrucciones orales y asegurarse de que todos siguen juntos los pasos que les ha pedido para iniciarse en la práctica, o, si tienen dificultades para escucharle, elabore un hoja de ejercicios paso a paso que les indique con exactitud cómo abrir y grabar un archivo, cómo cambiar el tamaño de la letra, etc. Y cerciórese también de que vayan grabando su trabajo cada diez minutos: ¡envíeles avisos de tiempo! Algunos programas tienen previsto un sistema de «autoguardado» automático que permite que el propio ordenador vaya grabando copias del trabajo a intervalos regulares de tiempo.

Si usan los ordenadores a lo largo de varias lecciones para ir produciendo una hoja de cálculo o un artículo periodístico, no tendrá por qué bombardear a su alumnado con un exceso de datos y características técnicas en la primera clase. Vaya revelando uno o dos elementos nuevos en cada sesión sucesiva.

Si cuenta con alumnos y alumnas que son ya bastante avezados en el manejo de las funciones de un programa, emparéjelos con otro u otra que necesite que se las enseñen, pero dígales que no serán sus «maestros», es decir, que no podrán hacerle todo el trabajo a su compañero o compañera: se tratará, más bien, de que le expliquen cómo hacerlo.

57. Las hojas de cálculo y el censo

Los documentos oficiales que acompañan al currículo nacional británico sugieren el uso de bases de datos como las que contienen las cifras del censo en las lecciones de historia. Esta información (la del censo) está disponible en Internet y su alumnado puede usar los datos que allí se encuentran para construir sus propios archivos. (Este ejercicio, además, enlazaría a la perfección con la necesidad de incorporar aspectos aplicados de cálculo numérico.) Puede usar registros locales para realizar un censo de muestra de su área o zona, o puede introducir detalles de apuntes incluidos en los registros eclesiásticos o, incluso, de los del cementerio o los monumentos locales en memoria de los caídos.

Si no cuenta con un programa de gestión de bases de datos específicamente indicado para el uso escolar, moverse entre tantos registros y cifras puede resultar notoriamente difícil. Pero, por fortuna, lo normal es que encuentre algún *software* de hoja de cálculo que realice todas las funciones que usted y sus alumnos necesitarán para una lección de historia. Introducir datos en las hojas de cálculo puede ser una actividad que lleve bastante tiempo, sobre todo, si quienes los han de introducir son lentos escribiendo a máquina y no muy pulcros en materia de ortografía, así que tal vez le interese preparar por adelantado hojas de cálculo con cifras incorporadas para utilizar en sus clases. En cuanto tenga un censo de muestra, son varios los ejercicios que puede hacer con él: puede cambiar la información de sitio; puede ordenarla por variables diferentes (como, por ejemplo, por edad); puede borrar, cambiar o añadir elementos; puede ocultar o destacar determinadas columnas o filas; y puede hacer que sus alumnos y alumnas realicen cálculos para determinar cuál era la esperanza media de vida en un determinado periodo histórico, por ejemplo.

Las hojas de cálculo son un dispositivo susceptible de ser usado en sus clases siempre que tenga datos que deban compilarse, ordenarse o calcularse. Muchos programas de ese tipo pueden producir también gráficos de barras y de sectores al instante, con lo que los estudiantes que introduzcan cifras sobre las edades de los trabajadores fabriles de la era victoriana, por ejemplo, podrán ver de inmediato una representación visual del número de obreros correspondiente a cada uno de los grupos de edad especificados.

58. Buscar sitios web para las clases[3]

Existen infinidad de sitios web que pueden emplearse en las clases de historia, pero, dada la naturaleza misma del medio, su contenido, su diseño y sus ubicaciones pueden cambiar con frecuencia, por lo que sería inútil tratar de crear aquí una lista de sitios web de utilidad. En general, el de la BBC, con su enorme sección dedicada a la historia y su amplia información sobre las diversas áreas locales, es un buen lugar por el que empezar. Búsquelo en *www.bbc.co.uk/history*

Entonces, ¿cómo va a encontrar usted sitios así? Puede mantenerse al día de los nuevos sitios web útiles que vayan surgiendo leyendo las publicaciones especializadas en educación. También puede visitar algún sitio web pensado para el profesorado de historia y que se actualice regularmente con nuevos enlaces. Uno de esos sitios es School History, en *www.schoolhistory.co.uk* Estas webs suelen estar administradas por profesores y sus recursos son compartidos entre todas las personas que usan el sitio. Otra vía es la consistente en visitar los sitios web de otras escuelas, en los que se suelan compilar listas de enlaces para su propio alumnado. Tanto The National Trust como English Heritage tienen programas educativos específicos, algunos de los cuales son accesibles a través de los respectivos sitios web de ambos organismos públicos; las unidades locales de arqueología son otra posible fuente.

Si usted anda buscando algo más concreto, utilice un motor de búsqueda y añada alguna palabra clave como «escuela», «unidad didáctica» o «clase» para asegurarse de que obtiene resultados apropiados para el público destinatario deseado. Cuando empiece a descubrir sitios web útiles, márquelos como «favoritos» para no tener que volver a buscarlos desde cero más adelante.

3. Hemos preferido dejar los enlaces que figuran en la edición inglesa, que pueden ser de utilidad al profesorado que imparte docencia en secciones bilingües. En cualquier caso, se incorpora un apéndice final, mucho más amplio y estructurado, con enlaces a recursos disponibles en castellano.

59. Evaluar sitios web para su uso en clase

Los sitios web pueden variar considerablemente en cuanto a su calidad, pues cualquiera puede escribir y publicar uno de ellos. Algunos quizás contengan abundante información útil que esté presentada de un modo que resulte difícil de leer en pantalla, o que venga acompañada de música o animaciones irritantes que pueden distraer a su clase. Piense antes y decida si precisará de equipo adicional (altavoces, auriculares, etc.).

Es posible que se encuentre con algunos sitios web que parezcan tener una producción muy profesional, pero que, examinados más de cerca, sólo le acaben sirviendo como ejemplo del tipo de información que sus alumnos no deben incluir en un trabajo. Internet es un medio interactivo y muchos sitios web aprovechan todo lo posible esa condición incluyendo cuestionarios y juegos en línea que proporcionan al usuario una respuesta interactiva inmediata, o imágenes que pueden arrastrarse y moverse a las secciones correctas.

Cuando haya encontrado un sitio web que vaya a resultar útil para su clase, asegúrese de analizar atentamente todas las páginas que vaya a usar del mismo. Por muy bueno que sea el cortafuegos empleado en su escuela, siempre es posible que aparezcan algunos sitios web no apropiados. Asombra, por ejemplo, la clase de resultados que pueden obtenerse con algo aparentemente tan inocente como una búsqueda de sitios web con información sobre cotas de malla. Si sus estudiantes van a ser los que tengan que acceder personalmente al sitio web, cerciórese de que disponen de los privilegios de usuario para ello antes de probarlo directamente en clase.

60. Usar sitios web en las clases[4]

Cuando haya encontrado y analizado el sitio web que desea utilizar para su lección, la única preocupación que le quedará por resolver es la de cómo utilizarlo con su clase. ¿Quiere que sean los alumnos quienes busquen la información? Asegúrese de que les da instrucciones precisas para que accedan a la página correcta y déles una lista de preguntas basadas en los contenidos que allí hallarán para ayudarlos a centrarse en ellos. Prohíbales que usen la impresora pues, si no, es posible que la investigación que finalmente le entreguen sea un conjunto de páginas impresas que no se han leído en realidad. Además, imprimir directamente de los sitios web puede suponer un ejercicio muy derrochador. En vez de eso, si desean imprimir imágenes o tablas concretas, pueden marcarlas, copiarlas y pegarlas en un único documento de un procesador de texto.

Algunos sitios web, como el de School History (*www.schoolhistory.co.uk*), tienen cuestionarios interactivos que pueden ser respondidos en línea para poner a prueba los conocimientos de los alumnos. Éstos pueden utilizar individualmente los ordenadores para tales ejercicios o pueden verlos proyectados en una pantalla o pizarra blanca para que las respuestas sean una actividad de toda la clase en conjunto. La BBC (*www.bbc.co.uk/history*) tiene un extenso abanico de páginas de historia, algunas de las cuales están específicamente pensadas para las escuelas. Allí encontrarán animaciones y simulaciones que muestran, por ejemplo y entre otras cosas, cómo funcionan los motores a vapor, y esto, como ya se ha comentado, puede ser bastante adecuado para mostrarlo a toda la clase a la vez con un proyector. Los sitios web se desarrollan actualmente a un ritmo vertiginoso y pueden incluir clips de vídeo, ficheros sonoros y animaciones que darán más vida a sus lecciones. Eso sí, asegúrese de que el ordenador (o los ordenadores) que utilice disponen del *software* adecuado para exhibir todos los componentes.

4. Hemos preferido dejar los enlaces que figuran en la edición inglesa, que pueden ser de utilidad al profesorado que imparte docencia en secciones bilingües. En cualquier caso, se incorpora un apéndice final, mucho más amplio y estructurado, con enlaces a recursos disponibles en castellano.

61. Museos en línea[5]

La mayoría de museos cuentan actualmente con algún tipo de presencia en Internet que varía desde los sitios web con información muy básica hasta otros sitios de grandes dimensiones que incluyen ejercicios interactivos y colecciones visibles desde cualquier ordenador externo. No se trata de sustitutos de una visita real a un museo, ya que sus alumnos y alumnas no podrán hacerse una idea real de los objetos viéndolos en una pantalla, por ejemplo. Pero si no existe posibilidad de realizar dicha visita presencial, o incluso si lo que desea es que sus alumnos hagan algún tipo de trabajo complementario posterior a tal visita, estos sitios web pueden resultar muy útiles.

Sus estudiantes podrían, por ejemplo, seleccionar imágenes de los objetos expuestos en el sitio web de un museo y reordenarlos dentro de su propio diseño de una galería que trate de ilustrar del mejor modo posible un periodo o tema particular; para ello, bastará con que copien y peguen las imágenes en un documento de un procesador de texto. Cerciórese de que no estén infringiendo ninguna legislación sobre derechos de propiedad antes de llevar a cabo una tarea de este tipo: la mayoría de sitios web tienen una sección en la que explican cómo se pueden usar sus imágenes. También podría asignar a sus alumnos una tarea más propiamente detectivesca dándoles descripciones de objetos determinados y pidiéndoles que los localicen en el sitio web dando con los periodos o las exposiciones correctas. También se pueden usar de ese modo los sitios web de las galerías de arte.

5. Recomendamos consultar los enlaces a museos que figuran en el apéndice final.

62. Los usos de PowerPoint

PowerPoint puede ser un programa muy útil para su uso en las clases de historia, tanto si lo que le interesa es enseñar una presentación ya preparada y descargada de Internet, como si es usted mismo o usted misma quien prepara una serie de diapositivas para que sus alumnos las ordenen según la secuencia correcta, o crea una actividad en la que sus estudiantes generan sus propias diapositivas y las utilizan para exponer un tema ante el resto de la clase.

PowerPoint permite que los usuarios creen una serie de filminas que pueden ser luego mostradas en forma de pase. Cada una de ellas puede contener texto, imágenes, efectos sonoros, clips de sonido importados e, incluso, clips de vídeo, pero los dos primeros elementos serán más que suficientes para la mayoría de alumnos y alumnas que estén preparando una presentación. Las diapositivas pueden reorganizarse en cualquier orden, por lo que le permiten realizar actividades de secuenciación con sus estudiantes: prepare un conjunto de diapositivas sobre una serie de acontecimientos o un grupo de causas y efectos, y luego pida a sus alumnos que las ordenen según el criterio correcto.

Otra forma de utilizar este programa para una presentación es teniendo la pantalla del ordenador o la pizarra o pared donde se proyecte ésta en un lugar que sólo sea visible a quienes expongan, de manera que puedan usar las diapositivas como apuntes para un discurso. De todos modos, si se da al resto de la clase algo en lo que centrar la atención, como podría ser alguna fuente de imágenes, se estará haciendo algo más interesante para los espectadores... ¡Y más tranquilizador para los oradores nerviosos!

63. Recursos en línea para el profesorado

Internet ha revolucionado de verdad muchas prácticas docentes y uno de los aspectos de dicha revolución que a menudo se pasa por alto es la facilidad infinitamente mayor con la que los profesores pueden ahora comunicarse entre sí, compartiendo ideas, recursos y buenas prácticas. Éstos son algunos de los recursos disponibles en Internet para el profesorado:

- Hay sitios oficiales estatales con ejemplos aplicados del currículo nacional.
- Hay sitios web creados por docentes que contienen páginas elaboradas por ellos mismos y ellas mismas y que usted podrá utilizar en sus lecciones.
- Hay bancos de recursos con múltiples hojas de ejercicios aportadas por profesoras y profesores que se pueden imprimir y usar en las clases.
- Hay tablones de anuncios virtuales mantenidos por comunidades de profesores y profesoras a los que puede remitir sus preguntas o de los que puede obtener orientación. También puede aportar sus propios conocimientos e ideas para las lecciones, dentro del espíritu de colaboración que ha surgido en el ciberespacio. Es posible, incluso, que acabe haciendo contactos en otros centros con gente con la que jamás habría coincidido de no existir Internet, y que comparta con ellos de todo: desde experiencias con la inspección educativa hasta noticias sobre plazas vacantes y congresos.
- Hay muy abundante información que puede ayudarle a llenar vacíos en su propio conocimiento de la materia. Puede encontrar recursos que le ayuden a responder a cualquier pregunta comprometida que le formulen en el transcurso de una clase. ¿Necesita una imagen de un banquete de los Tudor o de una armadura griega, pero la biblioteca está cerrada? En algún lugar del ciberespacio encontrará varios ejemplos entre los que elegir, ya sea usando un motor de búsqueda o echando mano de su valiosa colección de enlaces.

Sección 7.
Usar fuentes primarias

64. Antigüedades y objetos históricos

Su autoridad educativa o sus museos locales disponen normalmente de un servicio de préstamos de objetos o enseres antiguos; es posible incluso que usted mismo o usted misma haya acumulado una colección de ellos en su propio departamento. Hay empresas especializadas en fabricar réplicas y suelen anunciarse en las publicaciones del ámbito educativo. Si desea observar más objetos del pasado, hoy dispone de numerosas colecciones museísticas abiertas para su visionado en línea.

A los alumnos y las alumnas les gusta manejar objetos que tal vez sólo hayan visto en libros, sobre todo, si son poco comunes y les obligan a realizar el esfuerzo de adivinar qué instrumento o pieza es aquello que tienen en la mano.

Una manera de incorporar las antigüedades a las clases es pidiendo a sus estudiantes que se imaginen que son los conservadores de su propia colección: su museo del aula, por ejemplo, organiza una exposición sobre el tema que están estudiando en ese momento y, entre los objetos disponibles, que podrían incluir también algunos fotografiados en libros, los alumnos tendrán que escoger tres o cuatro representativos del tema en cuestión.

En cuanto hayan elegido sus objetos, deberán elaborar una guía del museo. Puede tratarse simplemente de un folleto o puede ser incluso una página web. En la guía, deberían describir el objeto o instrumento en cuestión, especular sobre cuáles eran sus usos originales y explicar qué representa, así como qué otras cosas puede indicarnos del periodo en el que se utilizó. Podrían inventarse incluso algunos detalles perfectamente posibles, como cuándo y dónde fue encontrado. También pueden probar a ilustrarlo. Entre las otras tareas adicionales que hacer al respecto estarían la de resumir la información sobre cada artículo o instrumento para incluirla en su etiqueta respectiva y la de seleccionar un diseño general para un póster anunciador de la exposición en el aula. Los alumnos y las alumnas tendrán que justificar por qué el objeto que han elegido puede ser representativo del tema que están estudiando.

65. Otras fuentes primarias

Los libros de texto deben contener diversas fuentes primarias que su clase pueda examinar. De hecho, los autores de estos manuales realizan un duro trabajo rastreando fuentes y pruebas, y compilándolas para formar unidades de trabajo dentro de los diversos temas de los libros de texto. Pero recopile usted mismo o usted misma sus propias selecciones a propósito de un tema cualquiera y verá hasta qué punto pueden variar entre sí. La elección de un libro de texto suele ser una cuestión de preferencia personal o de utilidad práctica (es decir, condicionada por aquello que su escuela o centro ya posee). Eso no significa que usted no pueda compilar sus propios paquetes de recursos.

Busque periódicos viejos; a veces, los diarios nacionales reimprimen ejemplares de algunos de sus números históricos para celebrar una efeméride, como, por ejemplo, el Día de la Victoria en Europa (que marcó el final de la Segunda Guerra Mundial en el Viejo Continente). Los diarios locales también pueden contener mucha información en secciones dedicadas a recordar lo que publicaron esa misma semana hace cincuenta años. Los periódicos locales son una fuente muy útil de fotos y mapas antiguos de la zona: puede recortarlos y pegarlos sobre cartulinas (además, no se pierde apenas nada fotocopiándolos, porque ya estaban en blanco y negro originalmente). Puede encontrar fotografías y postales antiguas en rastrillos y mercadillos caseros. Utilícelas en ejercicios dirigidos a mostrar y contrastar el cambio y la continuidad, así como en estudios sobre historia local, exposiciones, ejercicios de cronología y trabajos sobre todo tipo de temas, desde la arquitectura hasta las modas.

Toda visita a una galería de arte debería incluir una parada en la tienda de regalos, pues allí podrá elegir copias de los retratos y las pinturas que hayan visto, pero en forma de postal o de póster. Si está interesado o interesada en desarrollar los recursos de su departamento, podría incluso empezar a construir una colección de historia oral asignando a sus alumnos la tarea de entrevistar a familiares suyos acerca de algún tema de la historia del siglo XX que estén estudiando.

66. Vestirse de época

¿Por qué desvelarse tanto por explicar con palabras las formas de vestir del pasado cuando podría hacer una demostración práctica con ejemplos reales? Vestirse de época no sólo constituye una divertida actividad que sus alumnos recordarán mucho tiempo, sino que también aporta una dimensión de comprensión práctica a la historia. Muchos departamentos educativos de las gerencias de museos y de edificios históricos disponen de conjuntos de vestuario de época para ataviar a quienes colaboran voluntariamente en tales instituciones, y las visitas a ciertos lugares, como los castillos, pueden brindar a niños y niñas la oportunidad de manejar escudos y espadas (¡a poder ser, de las que no hieran ni maten!), o de probarse cascos. Si invita a un recreador histórico a su escuela, es muy posible que traiga prendas de época que sus alumnos se puedan probar.

Cuando tenga ya a sus dispuestos voluntarios y voluntarias bien enfundados o encorsetados en sus ropajes de época, diga a los demás que les hagan preguntas o que les pidan que realicen tareas tan sencillas como agacharse o girarse para observar a un supuesto atacante que se les esté acercando por detrás. Podrán así darse cuenta por sí mismos (¡aunque esperemos que no hasta el extremo de experimentarlo en sus propias carnes!) de por qué las damas victorianas se desmayaban tan a menudo, o de por qué ciertos soldados se hallaban en desventaja en el campo de batalla. Haga fotos para una exposición y etiquételas. Cualquier actividad con vestidos o disfraces de época puede ir seguida de algún tipo de trabajo adicional en clase, ya sea observando las diferencias en cuanto a modas entre personas ricas y pobres, o descubriendo de dónde procedieron los materiales. En el caso de atuendos de los últimos quinientos años, miren retratos o fotografías y traten de identificar en ellas cualesquiera artículos que hayan visto o manejado.

67. Demostrar cómo se llenan los vacíos en la narración histórica

Ésta es una forma de mostrar cómo los historiadores y las historiadoras alcanzan diferentes interpretaciones a partir de las mismas fuentes. Lea a su clase una versión breve de un acontecimiento histórico cualquiera. Por ejemplo, si están estudiando la Roma antigua, podría tratarse del relato de cómo ésta fue fundada por Rómulo y Remo. Ambos niños fueron acogidos por un pastor y su esposa después de que los hubieran hallado abandonados a la orilla del río, así que pida a sus alumnos que escriban esa historia desde el punto de vista del pastor o desde el de su mujer. Dígales que sólo podrán incluir lo que él o ella podían saber a partir de sus propias experiencias individuales.

Luego, pueden leer sus respectivas versiones y el resto de la clase tiene entonces la opción de ir marcando en un cuadro (donde estén contenidos los elementos de la narración original de la historia) lo que cada alumno o alumna vaya incluyendo en sus respectivos relatos, así como los detalles nuevos que vayan añadiendo y que vayan ayudando a que la versión inicial tenga más sentido. Use los resultados para explicar que esa forma de trabajar es similar a la de los historiadores, que añaden sus propias interpretaciones a las fuentes primarias que tienen a su disposición.

También podría llevar a cabo este ejercicio sustituyendo la narración histórica por una pequeña colección de objetos e instrumentos. Si están estudiando la Segunda Guerra Mundial, muestre a su alumnado un bolso con la etiqueta del nombre de una persona, junto a piezas como una máscara antigás, un osito de peluche, una cartilla de racionamiento y un billete de tren. Si no dispone de los objetos reales, use imágenes plastificadas de los mismos. Introduzca unos pocos detalles y, luego, pida a sus estudiantes que deduzcan el resto de la historia, nuevamente, como ejemplo de cómo pueden llegarse a obtener múltiples versiones distintas de un mismo hecho.

68. Usar literatura y música de la época

Reproducir música del periodo que estén examinando puede crear un ambiente de autenticidad en su aula, especialmente, si suena de fondo mientras los alumnos y las alumnas producen un trabajo que les exija empatizar con las personas que están estudiando en ese momento. Si su departamento de música no cuenta con las grabaciones oportunas, las bibliotecas locales sí suelen albergar colecciones musicales disponibles para préstamo externo, y también hay algunos sitios web con archivos sonoros que podrán emplear, aun cuando la calidad de algunos tal vez deje mucho que desear.

Habitualmente, existe asimismo la posibilidad de incluir ejemplos de la literatura del periodo que estén estudiando, algo que, aunque en principio quizás sea dominio estricto del departamento de lengua de su centro, puede estar claramente justificado como fuente primaria histórica adicional. Chaucer, por ejemplo, nos proporciona valiosísimas oportunidades de entender mejor la Iglesia medieval y las vidas de las personas que desempeñaban profesiones diversas; hay numerosas adaptaciones modernas de sus cuentos. Pueden escarbar en la *Noche de Reyes,* de Shakespeare, si andan buscando cómo eran las celebraciones navideñas en la Inglaterra de los Tudor, o pueden situarse mejor en la época de los vikingos leyendo algunas sagas.

69. Explicar el sesgo recurriendo a la analogía

Éste es un concepto que los niños y las niñas entienden con facilidad, sobre todo, si usted utiliza ejemplos con los que puedan identificarse. Si tiene tiempo, puede usar analogías con equipos de fútbol o con grupos de música pop que le ayuden a explicar el sesgo en historia. Déjeles elegir uno entre dos equipos o grupos, del que deberán ser hinchas o aficionados durante el resto del ejercicio. Si es un equipo de fútbol, diremos que está compitiendo por el campeonato, pero si se trata de grupos musicales, lo que buscarán es ser número uno en las listas de éxitos. Usemos aquí el ejemplo de los equipos. Puede utilizar ejemplos reales de su propia localidad o inventárselos, como vamos a hacer aquí: el Sandbourne, de azul, y el Casterbridge, de rojo. Cuando hayan elegido el equipo del que serán hinchas, diga a sus alumnos y alumnas que están en el estadio, viendo el partido, y que se preparen para escribir una crónica del mismo para el periódico del club.

Facilíteles un relato del desarrollo básico del partido y, en ciertos momentos, pídales que anoten una palabra o una expresión favorecedora para su equipo, con independencia de cómo les esté yendo en el encuentro. Dígales, por ejemplo, que el Sandbourne ganó el sorteo inicial. ¿«El Sandbourne gozó de ventaja por pura suerte» o «El Castebridge se vio superado desde antes, incluso, de que el árbitro diera el pitido inicial»? En el caso de aquellos alumnos y alumnas a quienes se les den peor estos ejercicios de redacción, prepare pares de expresiones o de titulares entre los que escoger. Otros incidentes recogidos en su relato del encuentro ficticio podrían ser un gol en propia puerta, un penalti dudoso pitado por el árbitro, la expulsión de un jugador y una trifulca entre rivales en el campo. Cuando ya cuenten con un conjunto de frases para describir cada uno de esos lances, pida que cada alumno escriba por separado un párrafo sobre el partido, mostrando una cierta mirada favorable hacia el equipo que hayan elegido, tanto si ha ganado como si ha perdido. Lo que producirán será una crónica sesgada que luego podrán comparar con la de otros compañeros y compañeras.

70. Explicar el sesgo recurriendo a ejemplos históricos

Si anda apretado o apretada de tiempo en sus clases, pero, aun así, necesita introducir el concepto de sesgo mediante algunos ejemplos que sean obvios, puede preparar pares de titulares de corte periodístico referidos al acontecimiento o la figura que estén estudiando en ese momento. Por ejemplo, si se trata de la batalla de Hastings, podría contrastar uno como «Los normandos, tramposos, toman el país mediante artimañas» con otro como «Los normandos, inteligentes, usan la astucia para superar a los sajones, poco despiertos». Sus alumnos podrían clasificar titulares de ese tipo distinguiendo entre los favorables a los normandos y los que apoyan a los sajones, y luego elegir qué palabras son las sesgadas, antes de intentar elaborar sus propios titulares.

Podría explicar, por ejemplo, que la palabra inglesa para sesgo, «bias», proviene de otra de origen francés que significa «inclinación» o tendenciosidad.[6] Usar ejercicios como los aquí sugeridos ayudará a que sus estudiantes detecten el sesgo, pero también debería explicarles por qué resulta eso tan importante en historia. Puede mostrarles cómo los historiadores y las historiadoras crean versiones equilibradas buscando fuentes con diversos grados de tendenciosidad hacia uno u otro lado. Puede hacer una demostración práctica de ese tipo de ejercicio proporcionando a sus alumnos dos fuentes sesgadas (y, preferiblemente, contrapuestas) y pidiéndoles que extraigan de ellas los hechos que más probablemente fueron verdad a partir del descubrimiento de elementos mencionados por ambas fuentes.

Es posible que necesite algún trabajo de apoyo adicional para explicar el sesgo con ejercicios dedicados a comprender mejor en qué difieren los hechos de las opiniones: separando los unos de las otras en un determinado texto, por ejemplo, o pidiendo a sus alumnos que piensen en tres hechos y en tres opiniones y que los demás decidan luego cuáles son los primeros y cuáles las segundas.

6. N. del T.: La palabra castellana «sesgo» proviene, en última instancia, del latín *sessus*, participio pasado de *sedere*, «sentarse» (por contraposición al gesto de mantenerse erguido o derecho).

71. Explicar la propaganda

Esto puede ser la continuación del anterior ejercicio sobre el sesgo. Explique que la propaganda es aquella información que se emite desde un bando o causa para obtener apoyo para sí mismo. Cada bando tratará de mostrarse como justo y bueno, e intentará que el otro aparezca como injusto e, incluso, malvado. La propaganda, por lo tanto, está sesgada. Si sus alumnos y alumnas hicieron el ejercicio consistente en escribir crónicas sesgadas de un partido de fútbol, déles nuevas pinceladas informativas: por ejemplo, que se ha sabido que el hermano del árbitro juega en el Sandbourne, o que el Casterbridge sobornó al juez de línea. Seleccionando entre la información que usted les proporcione, deberán desacreditar al otro equipo sin mencionar los fallos y defectos del propio.

Si prefiere utilizar ejemplos históricos, hay más que de sobra entre los que elegir, pero no siempre son los más claros para quienes tratan de entender lo que significa la propaganda. Así que, en vez de eso, cree usted mismo o usted misma los suyos propios en relación con el tema histórico que estén estudiando. Respecto a la batalla de Hastings, por ejemplo, pida a sus estudiantes que creen un cartel llamando a los soldados a luchar por un bando o por el otro. Si optan por apoyar a los normandos, los juramentos quebrantados que, de haber sido respetados, habrían garantizado el trono para Guillermo de Normandía desde el principio pueden dar mucho juego. Si apoyan a los sajones, rételos a dar con algún motivo para desprestigiar a los normandos.

72. Explicar la sátira

Cuando los alumnos y las alumnas hayan comprendido lo que es la sátira, tal vez se ofrezcan a decirle algunas expresiones coloquiales más que les ayuden a entender un poco mejor el concepto, y puede que entonces usted se pregunte por qué no lo enfocó así ya desde el principio. La sátira es una forma de escritura o de dibujo (en el caso de las caricaturas) que retrata los defectos de los individuos, las sociedades o las ideas ridiculizándolos o burlándose de ellos.

Usted podría introducir la idea jugando a hallar las diferencias entre la foto o el retrato de una persona y su caricatura (ya sea usando un ejemplo histórico o alguno de los muchos que hallará de personalidades actuales en los periódicos). Pregunte a sus estudiantes por qué les parece que los rasgos de la persona en cuestión han sido exagerados o si tal exageración se puede entender como un cumplido o no. Si su escuela fomenta los vínculos transcurriculares, tal vez descubra que el debate deriva hacia temas como el del *bullying* o acoso escolar. También hay conexiones con el trabajo relacionado con las metáforas como figura lingüística y literaria.

Cuando los alumnos se encuentren con un término como sátira por primera vez, pídales que trabajen sobre la definición propia de la palabra que hayan apuntado ellos mismos en sus cuadernos de ejercicios como referencia. Esto resulta más beneficioso que copiar una definición tomada de un libro sin más, porque significa que usted podrá comprobar si lo han entendido o no. Asimismo, déles acceso a las diferentes formas en que pueden usar dicho término, e introduzca sus diversas variaciones morfológicas, como el adjetivo «satírico».

Sección 8. Ser creativos

73. Consejos generales

Las asignaturas de historia en la educación primaria constituyen, en principio, una oportunidad ideal para trabajar en un sentido transcurricular, combinando los temas propiamente históricos con la lectoescritura, las clases de arte, el diseño y la tecnología, las TIC, etc. Pero el plan de estudios de historia en secundaria también estimula esas conexiones con otras áreas curriculares y fomenta activamente la incorporación de habilidades clave, como la lectoescritura y la aritmética.

Cuando quiera ser creativo o creativa en historia, le servirá de gran ayuda contar con ciertos recursos. Si es usted una persona entusiasta del reciclaje, he aquí un buen modo de llevarlo a la práctica. Empiece a guardar de todo, desde cajas de cereales hasta tarrinas de helado e imagínese las posibilidades de transformación futura que atesoran: iglesias medievales, mercados de la Grecia antigua, etc.

El trabajo creativo hace que la historia resulte más accesible a aquellos alumnos y alumnas que aprenden conforme a métodos más prácticos, y a quienes tienen más problemas cuando la carga en ejercicios escritos es mayor. Pero, en cualquier caso, lo normal es que cualquier alumno o alumna, sea cual sea su nivel de aptitud, disfrute haciendo algo un poco distinto. Algunas de estas ideas pueden ser más adecuadas para actividades extracurriculares como un «club» de historia, por ejemplo, y muchas de ellas darán como resultado vistosos trabajos muy apropiados para exponer en las paredes del aula y en las jornadas de puertas abiertas.

74. Jornada temática

Usted tal vez sea uno de esos afortunados o afortunadas en disposición de organizar una tarde temática (o toda una jornada) en la que no sólo el suyo, sino también otros departamentos de su centro trabajen sobre un tema histórico determinado. Ésta es una actividad que requiere de mucha planificación y de algunos cambios de calendario y horario, así como, lógicamente, de la cooperación de sus colegas.

Si están estudiando la antigua Roma, el departamento de matemáticas podría trabajar ese día con números romanos o dedicarlo a calcular las áreas de las villas o de las ciudades amuralladas de aquella época a partir de los planos, o a salir con los alumnos y las alumnas al exterior a mostrarles cómo la triangulación ayuda a que los arqueólogos señalen la ubicación de restos arqueológicos. El departamento de arte podría elegir entre múltiples opciones, como la confección de mosaicos, la escultura o la historia del arte y la arquitectura. En diseño y tecnología, el alumnado podría informarse sobre cómo se diseñaba el sistema de calefacción subterránea que funcionaba en las villas o sobre cómo se construían acueductos más eficientes. Las clases de geografía proporcionan el contexto ideal para mostrar la extensión del imperio romano y por qué ciertas áreas resultaban especialmente valiosas para Roma. Las clases de lengua y literatura podrían concentrarse en la mitología y en los relatos y obras de aquel periodo, o en las mil y una ideas que proporcionan para las clases de creación literaria. Incluso las clases de música, gimnasia, cocina y religión podrían participar de una jornada así. En las de lenguas extranjeras, tal vez resultaría interesante fijarse en los orígenes lingüísticos de los vocabularios de otros idiomas repasando un poco de latín básico. Y las clases de teatro podrían brindar la oportunidad de estudiar las obras dramáticas romanas. Los temas que surgen al estudiar la Roma antigua (cultura, clase, sociedad) encajan bien con las lecciones sobre ciudadanía. Luego, los devotos y devotas de las TIC podrían crear un sitio web que muestre lo que sucedió cuando los romanos «tomaron» la escuela (acontecimiento que también podría quedar recogido en la revista del centro).

Estas ideas transcurriculares son fáciles de trasladar a otros periodos históricos, como el antiguo Egipto, los aztecas, los anglosajones y los vikingos, la antigua Grecia, la era de los Tudor y la era victoriana. Al final, quizás necesite más de una jornada una vez que la máquina de fabricar ideas se haya puesto en marcha.

75. Trucos de cartas 1: actividades de secuenciación

Las actividades creativas no tienen que implicar grandes preparativos; de hecho, pueden derivar de otras tareas ya incluidas dentro de una clase. Las actividades de secuenciación son útiles porque los alumnos pueden mostrar en ellas que comprenden la cronología y que saben ordenar la información conforme a su prioridad relativa.

Para poner a prueba los conocimientos que sus estudiantes tienen de la cronología correcta, pegue cada una de sus fuentes o imágenes sobre un trozo recortado de cartón o cartulina. Coloque cada una de ellas en un sobre y déselo a un alumno o a un grupo de ellos si así los ha organizado. Si plastifica cada fuente o imagen pegada en su trozo de cartulina, podrá reutilizarlas en otra ocasión. Las tarjetas (o cartas, *cards*) así formadas pueden ser también esparcidas sobre uno o más pupitres para que sus estudiantes las vuelvan a juntar en el orden temporal correcto. Si están plastificadas, podrán escribir notas o apuntes en ellas con rotulador y luego borrarlas.

En cuanto los alumnos se hayan acostumbrado a estas actividades de secuenciación, podrán empezar a crear sus propias tarjetas o cartas, que luego intercambiarán con otros compañeros y compañeras de clase. Podrían crear, por ejemplo, una serie de tarjetas que mostraran la sucesión de hechos que condujo a una guerra, o cómo llegó la peste a Gran Bretaña. Podrían idear un juego de búsqueda de «parejas» con los motivos por los que los contendientes al trono en 1066 creían tener derecho a éste, o por los que el imperio romano acabó tocando a su fin. Asimismo, podrían tratar de emparejar cada imagen con su descripción correspondiente: por ejemplo, las ilustraciones del año del calendario anglosajón con lo que acaecía cada mes.

76. Trucos de cartas 2: reordenar motivos

No tiene por qué ceñirse a los ejercicios de cronología para incluir actividades de secuenciación en sus clases y lecciones. Su alumnado puede ordenar motivos y causas recolocando tarjetas o cartas en las que figuren ya escritas dichas razones. La ventaja de utilizar cartas en lugar de escribir directamente la lista de los motivos en sus cuadernos reside en que, dentro del grupo, cada estudiante puede exponer sus argumentos para defender un determinado orden de causas y la lista que vaya resultando puede debatirse antes de que esté ya finalizada, pues las cartas podrán reordenarse físicamente en todo momento. Para hacer un poco más difícil el desafío, puede entregar cartas o tarjetas en las que falten algunas palabras clave que sus alumnos y alumnas tengan que rellenar. Otra variante sería la consistente en clasificar las causas según dos tipos de consecuencias: a corto plazo y a largo plazo. También podrían reordenarse las cartas atendiendo a motivos políticos, sociales, religiosos y económicos, o a otras categorías que usted elija.

La inclusión de información en esas tarjetas o cartas puede ser usada luego para emparejar cada causa con una consecuencia (como, por ejemplo, la de por qué había tantas personas pobres en el siglo XVI) y para animar a su alumnado a pensar en posibles vínculos causales entre acontecimientos diversos. Tener las cartas ante ellos les ayudará a crear un diagrama de flujos en sus cuadernos.

77. Hacer accesible el vocabulario clave

Como otras muchas asignaturas y materias, la historia puede parecer en ocasiones dotada de un lenguaje propio. Anime a sus alumnos a preguntar acerca de aquellas palabras que no entiendan y a que dediquen la parte central o final de sus cuadernos a escribir un glosario de términos de historia que vayan actualizando con cada lección; de ese modo, no sólo tendrán los significados fácilmente a su alcance, sino también la grafía correcta de los diversos vocablos. Como ya se mencionó en la sección 2, hay también otros ejercicios, como las sopas de letras y los bingos de términos clave, que les ayudarán a reforzar la escritura correcta de todas esas palabras, y existen igualmente numerosas actividades de inicio de clase con las que podrá poner a prueba el nivel de comprensión que su alumnado tiene del significado de esos nuevos términos.

Exponga también el vocabulario por toda la clase. Podría optar por colocar los términos clave en forma de etiquetas en un diagrama que permita ver con claridad tanto sus significados como su grafía correcta. También podría elegir a un alumno o a una alumna diferente en cada lección para que actúe como cronista: su labor consistiría en proporcionar una copia ampliada de la palabra nueva (escrita correctamente) para exponerla en la pared del aula. Hay quien ha sugerido que el acto de mirar hacia arriba se corresponde con la parte del cerebro asociada con la memoria. Pruebe esta teoría en su clase exponiendo palabras clave en algún lugar que sus alumnos sólo puedan mirar alzando la vista.

78. Envejecer el aspecto de los «Documentos»

Si sus estudiantes han estado redactando un artículo de periódico o un obituario, puede que les agrade la idea de darle un aspecto envejecido y desvaído. Aunque, probablemente, no sea algo ideal para hacer ante una clase abarrotada de niñas y niños observándole, podría quemar el borde del papel para crear unas esquinas y unos márgenes recortados, semejantes a los de un viejo mapa del tesoro. Si le preocupan la salud y la seguridad de sus alumnos hasta el punto de no querer correr semejantes riesgos, ese mismo efecto puede conseguirse también pintando con un lápiz de color marrón todo el borde del papel y arrancándole luego las esquinas.

Asimismo, puede frotar suavemente el papel con bolsitas de té usadas para tintarlo de un tono sepia, algo que también podrá lograr si «gratina» ligeramente el papel en un *grill*. No se aconseja usar café en lugar de té, pues el olor no se marcharía en mucho tiempo. Una alternativa más segura a los sellos de cera auténtica es el uso de masilla reutilizable (Blu–Tack) o plastilina, en la que los alumnos y las alumnas podrán inscribir sus nombres o dibujos con un palillo de dientes. Si quiere usar los documentos así generados para algún trabajo de exposición posterior, siga el juego de la supuesta autenticidad de aquéllos presentando las obras de sus alumnos como «pergaminos descubiertos hacia el año 6» o algo por el estilo.

79. Elaborar modelos

La elaboración de modelos y maquetas es una forma divertida de ayudar a que los niños y las niñas visualicen lo que, posiblemente, sólo hayan visto hasta entonces en la página bidimensional de un libro de texto o en la pantalla de un ordenador. Muchos libros dirigidos al alumnado de primaria contienen actividades con plantillas que permiten que los niños construyan todo tipo de modelos: desde castillos en miniatura hasta reproducciones de pirámides y de broches antiguos. Fotocopie las plantillas en cartón o cartulina. Cuando hayan terminado, podrá tratar las piezas resultantes como objetos para la colección de su museo del aula, y si son suficientemente estables, podrán incluso servir para ser incluidos en un «tesoro» enterrado que sus estudiantes tengan que localizar por medio de una excavación ficticia.

Los objetos o antigüedades así creados podrían constituir la base de un ejercicio de narrativa orientado a dar verosimilitud a esos supuestos hallazgos. Un broche celta, por ejemplo, podría ser el recuerdo que un soldado romano se llevó consigo a casa para enseñárselo a sus hijos tras un intento fallido de conquista de Britania. La maqueta de un tipo particular de castillo podría usarse para convencer al rey de que la construcción de esas fortalezas le proporcionaría ventajas estratégicas con respecto al diseño de las que ya tiene en funcionamiento.

Elaborar modelos es una manera más de incluir habilidades clave en sus clases, sobre todo, si la actividad conlleva grandes dosis de mediciones y cálculos de los recursos necesarios. Si están construyendo maquetas de las pirámides, pida a los niños que calculen cuántos bloques de piedra necesitarían para edificarlas de verdad, qué peso tendrían, etc.

80. Elaborar un calendario

Sus alumnos y alumnas pueden intentar confeccionar un calendario cuando usted quiera explicarles algo relacionado con las estaciones del año, las diferencias de fechas o las actividades anuales. Pueden elaborar uno a mano o pueden usar un programa informático con algún tipo de plantilla que sólo tengan que rellenar.

Por ejemplo, si están estudiando la aldea medieval, puede proporcionar a su alumnado una lista de las actividades agrícolas que se desarrollaban en determinados momentos del año y pedirle que coloque los nombres o las imágenes correspondientes a dichas actividades en el mes o la época correcta en su calendario.

También podría aprovechar esta actividad para mostrar las diferencias estacionales en otras zonas del mundo, por ejemplo, si están estudiando el antiguo Egipto. Sus alumnos pueden marcar, entre otros, el momento en que los egipcios esperaban que se produjera la crecida anual del Nilo que inundaba la ribera del río e investigar las consecuencias de tal acontecimiento. También podrían rellenar un calendario marcando en él los sucesos o hechos destacables de un año determinado, por ejemplo, el 1066. Si anotan allí los detalles de las batallas de Stamford Bridge y Hastings, sus estudiantes podrán visualizar cuánto tardó el ejército sajón en marchar hacia el sur, para luego reflexionar sobre los efectos que eso tendría en aquellos soldados.

Estudiar la Roma antigua o los vikingos, y sus diferentes denominaciones para los días de la semana y los meses, podría ser una excusa perfecta para que sus alumnos y alumnas confeccionaran un almanaque en el que cada día de la semana o cada mes estuviera ilustrado con una imagen del origen etimológico de su nombre: por ejemplo, en un calendario romano, podría figurar una imagen y una breve descripción del dios Marte en vez de nuestro mes de marzo, y en un almanaque vikingo se podría explicar por qué nuestro *Thursday* («día de Thor» o jueves, en inglés) fue llamado de ese modo.

81. Vínculos entre arte e historia

Cree un catálogo...

Allí donde se den oportunidades para ello, puede extenderse en ciertas conexiones transcurriculares entre arte e historia. Si han estado estudiando un tema como el de los juguetes o las modas, sus alumnos pueden elaborar un catálogo con dibujos de los ejemplos que han visto y con una lista de las características de éstos.

Cómo escribían...

Probar diferentes métodos de escritura (a mano u otros) puede suponer todo un reto. Necesitarán el material y los instrumentos necesarios, como pizarras o plumas (de ave), para probar a escribir como lo hacían los escolares de la era victoriana. Tras mirar algunos manuscritos medievales, como los Evangelios de Lindisfarne, sus alumnos y alumnas pueden intentar decorar la letra inicial de sus nombres siguiendo un estilo similar. Asimismo, pueden tratar de emular algunos de los azulejos con figuras geométricas que habrán observado al estudiar las civilizaciones islámicas, en los que también podrán apreciar conexiones con las matemáticas si comentan la simetría de los dibujos. Las civilizaciones que usaron alfabetos distintos al nuestro, con signos como las runas o los jeroglíficos, les brindarán la oportunidad de inventarse sus propios códigos o algún que otro mensaje secreto descifrable.

A tumba cerrada...

Cuando estudien la antigua Roma, por ejemplo, hallarán numerosos ejemplos de arquitectura funeraria. Como alternativa a otros ejercicios escritos (como podría ser la redacción de un obituario), sus estudiantes podrían dibujar lápidas en las que incluyan información sobre personajes de los que hayan leído en alguna fuente.

El arte del pasado...

Cuando estén estudiando la Grecia, la Roma y el Egipto antiguos, sus alumnos podrían tratar de diseñar sus propias estatuas de los dioses y las diosas de aquellas civilizaciones. Los Tudor son una buena excusa para estudiar

los retratos, en especial, los que se pintaron para transmitir una cierta imagen de la reina Isabel. Sus estudiantes también podrían hacer sus pinitos en el dibujo de retratos (de otras famosas figuras de la historia, quizás) recurriendo al simbolismo.

82. Más vínculos entre arte e historia

Urbanismo...

Los alumnos y las alumnas pueden diseñar o planificar una aldea o una ciudad, en la que incluyan aquellos edificios y elementos que usted les recuerde que deben tener en cuenta. Por ejemplo, los pueblos medievales suelen aparecer representados con su iglesia, sus tierras comunales, sus campos abiertos, su casa solariega, etc. Tras mirar algunos ejemplos, pida a sus alumnos que recopilen una lista de lo que esperarían encontrar en un pueblo o aldea medieval; a continuación, podrán planificar su propio pueblo o aldea, llegando incluso, quizás, a crear su propio modelo o maqueta del mismo. Para mostrar el cambio producido a lo largo de un periodo, recubra sus dibujos o imágenes con acetato y pida a sus estudiantes que dibujen o señalen las diferencias.

Tiras gráficas...

El Tapiz de Bayeux podría reivindicarse como un antepasado remoto de las tiras gráficas o de las *storyboards*. Sus alumnos y alumnas pueden elaborar la suya propia para mostrar una serie de acontecimientos. Si tiene algunos estudiantes reñidos con el arte, facilíteles una selección de imágenes entre las que puedan escoger unas cuantas y anímelos a completarlas con un recuadro escrito en el que expliquen al lector lo que está sucediendo en cada una de ellas.

Imitar estilos del pasado...

Los alumnos y las alumnas pueden diseñar sus propios escudos de armas heráldicos, o monedas antiguas con las cabezas y los símbolos de los dirigentes del momento que se pretenda reflejar en ellas. Suele haber aquí una conexión transcurricular con el estudio de la religión, pues la importancia de ésta aparece recogida en múltiples temas de historia. Combine ambas áreas creando reproducciones en papel de seda de las vidrieras de colores típicas de las catedrales, de manera que en cada una de las ventanas se muestre un hecho o una secuencia de hechos importante como las que quedaron recogidas en algunos de aquellos vitrales.

Pruebas e imaginación...

Si una obra literaria enlaza con el tema que están abordando, puede leer a la clase un extracto de la misma (tomado de una traducción moderna, si se trata de literatura medieval, por ejemplo). Si lee un pasaje de *Beowulf* cuando trate el tema de la Britania anglosajona, por poner un caso, pida luego a sus alumnos que dibujen el aspecto del monstruo tal como se lo hayan imaginado. Pueden realizar una tarea similar si están estudiando a los exploradores de la era de los Tudor. Algunos de ellos mencionaron en sus crónicas las extrañas criaturas que habían visto allende los mares, pero cuando los artistas trataron de representar las bestias a partir de las descripciones dadas por los marinos, acabaron dibujando interpretaciones muy peculiares de unos animales que hoy suponemos que eran jirafas y elefantes. Lea las descripciones a su clase y pida a sus alumnos que dibujen lo que les ha contado; luego, use los resultados como ejemplo práctico de las diferencias de interpretación de las fuentes.

Sección 9.
Destrezas de pensar históricamente

83. ¿En qué consiste saber pensar históricamente?

Mucho se ha escrito acerca de las llamadas *destrezas de pensar históricamente* (*thinking skills*) y su incorporación a la enseñanza y el aprendizaje, y el objetivo de esta sección es exponer algunas ideas para ponerlas en práctica en el aula.

Diversos organismos han clasificado las destrezas de pensar históricamente en las categorías siguientes:

- Destrezas de procesamiento de la información:
  - Localizar y recopilar información relevante.
  - Separar, clasificar, secuenciar, comparar y contrastar.
  - Analizar relaciones entre la parte y el todo.
- Destrezas de razonamiento:
  - Saber razonar (o dar motivos de) las opiniones y las acciones.
  - Extraer inferencias y hacer deducciones.
  - Usar un lenguaje preciso para explicar lo que se piensa.
  - Realizar valoraciones y tomar decisiones fundadas en las razones y/o la evidencia.
- Destrezas de indagación:
  - Formularse preguntas relevantes.
  - Plantear y definir bien los problemas.
  - Saber planear qué hacer y qué vías seguir para investigar.
  - Predecir resultados y prever consecuencias.
  - Contrastar conclusiones y mejorar ideas.
- Destrezas de pensamiento creativo:
  - Generar y ampliar ideas.
  - Sugerir hipótesis.
  - Aplicar la imaginación.
  - Buscar resultados alternativos e innovadores.
- Destrezas de evaluación:
  - Evaluar la información.
  - Juzgar el valor de lo que se lee, se oye y se hace.
  - Desarrollar criterios para juzgar el valor de las ideas y el trabajo propios y de los demás.
  - Sentir confianza y seguridad en las propias valoraciones personales.

84. El viajero en el tiempo

Esta actividad puede producir varios resultados. En concreto, pone a prueba las habilidades de razonamiento y las de pensamiento creativo. Puede ayudar a que el alumnado sienta empatía con personajes y situaciones de la historia, y a que comprenda mejor las nociones de causa y efecto. Ahora que *Dr. Who* ha regresado a las pantallas de televisión británicas, sus alumnos y alumnas estarán seguramente mejor capacitados para entender el concepto del *viaje en el tiempo*, pero si no conocen ese programa, o si son demasiado pequeños y necesitan aclaraciones adicionales al respecto, siempre puede introducir la idea mostrándoles la introducción de alguno de los libros ilustrados (en forma de cómic) de la serie *Esa horrible historia* (también disponibles en DVD), donde dos personajes viajan hacia atrás en el tiempo.

Cuando haya introducido un tema, o lleven ya algún tiempo estudiándolo, puede decir a sus alumnos y alumnas que es hora de subirse a su TARDIS (la nave–máquina del tiempo del Dr. Who) para viajar a la fecha o al periodo que usted especifique. Fije como fecha de destino, por ejemplo, junio de 1914 si están estudiando la Primera Guerra Mundial. O, para poner a prueba los conocimientos y la comprensión de los contenidos por parte de sus estudiantes, pídales a ellos la fecha correcta cuando les haya explicado la tarea. Siguiendo con el ejemplo de la Primera Guerra Mundial, la máquina les llevará hasta justo antes del estallido del conflicto, cuando existían fuertes tensiones entre los países europeos. Pídales que ideen estrategias para desactivarlas, pues así comprobará si han entendido las causas más estructurales de la guerra. Luego, puede saltar unos días en el tiempo, hasta el asesinato del archiduque Francisco Fernando, y pedir a sus estudiantes que envíen sus consejos a los países de Europa para impedir el inicio de las hostilidades, con lo que comprobará su comprensión de las causas más coyunturales. Genere una simulación del verano de 1914 dando pequeñas saltos hacia delante en el tiempo (de unos pocos días cada uno de ellos) y preguntándoles a cada paso si la guerra es inevitable en ese momento o si se les ocurren más estrategias para prevenirla.

Cuando los alumnos estudien la Edad Media, se les puede pedir que viajen hacia atrás en el tiempo, hasta el momento en el que el primer navío portador de la Peste Negra desembarcó en Inglaterra, y que usen lo que ya

saben para explicar cómo limitarían su propagación por todo el país. También podría usar esta clase de ejercicio para explicar lo que es la visión a posteriori de los acontecimientos: hoy sabemos sobradamente que fueron las pulgas que habitaban en la piel de las ratas las que propagaron la plaga. Básese en esto para viajar hacia atrás en el tiempo hasta una aldea medieval donde la población esté probando con métodos más tradicionales para desterrar la plaga, y pida a sus alumnos y alumnas que elaboren listas de medidas preventivas y remedios recomendados... ¡sin el beneficio de nuestros conocimientos a posteriori sobre aquellos hechos!

85. Imágenes imperfectas

Esta actividad se titula así porque en ella usted proporciona a su alumnado una imagen en la que algo no encaja. Puede darles copias de esa imagen amañada o exponer ampliaciones de la misma en el aula (posiblemente, incluso, ocultas como pistas que sus alumnos tengan que buscar), o, si es usted uno de esos profesores o profesoras duchos en el apartado tecnológico, puede también usar una pizarra interactiva o un instrumento similar para ir «destapando» partes de la imagen.

A un nivel más sencillo, la imagen podría ser una fuente o una ilustración de un periodo dado en la que se hubiera incluido algún elemento anacrónico. Identificar los objetos o los ropajes que están fuera de lugar puede ayudar a sus alumnos y alumnas a explorar más a fondo la cronología. Para mostrar cambio o evolución, déles una imagen y pídales que añadan dos o tres objetos que posiblemente estuvieran disponibles durante aquel periodo (por ejemplo, basándose en los inventos producidos durante la era victoriana). A aquellos estudiantes menos aptos en la materia, podría facilitarles un abanico de añadidos entre los que escoger, mientras que los más avanzados podrían lanzarse a crear sus propias imágenes anacrónicas para que otros compañeros y compañeras descubrieran lo que desentona.

También puede repartir imágenes que introduzcan algún tipo de misterio que sus alumnos tengan luego que resolver. Podría tratarse, por ejemplo, de una ilustración de las que use como fuentes para un periodo determinado en la que faltara alguna persona o algún edificio claves, y que sirviera para iniciar luego un análisis o una investigación relacionados con el tema de estudio de ese momento. Por ejemplo, si están estudiando la Segunda Guerra Mundial, una foto de uno de los desfiles nazis de Nuremberg de la que se hubiera borrado la figura de Hitler podría conducir a toda clase de preguntas, y podría ser desde una motivación para hablar de la importancia de aquel suceso hasta una excusa para debatir si la guerra habría tenido lugar de no haber nacido Hitler. Cuando el alumnado haya probado ya sus imágenes imperfectas, podrá intentarlo creando las suyas propias para ilustrar sus reflexiones o para retar a otros grupos de la clase.

86. Clasificar y emparejar

Ésta es una actividad que puede probarse con las niñas y los niños más pequeños. También se beneficiarían de esta tarea de procesamiento de información otros con menores aptitudes, con necesidades educativas especiales o que estén aprendiendo el idioma (en algunos casos, como lengua adicional a la suya materna). Reúna una serie de objetos históricos o de imágenes plastificadas y postales. En cursos de la etapa clave 1, podrían ser juguetes o algunos de los libros de lectura o carteles antiguos (y fuera de uso) que aún se guardan en su escuela. Entregue a los alumnos tacos de tarjetas en las que aparezcan escritos adjetivos tales como *roto*, *sucio*, *partido*, *limpio*, *liso*, etc. Para quienes aún no entiendan muy bien el idioma, puede usar una imagen o un dibujo junto a la palabra para mostrar el significado de ésta. Puede diferenciar entre diversos niveles de aptitud preparando conjuntos de cartas separados para cada uno de ellos: cuanto más apto sea el alumnado, más difíciles pueden ser las palabras. A partir de ahí, podría pedir a los alumnos más avanzados que sean ellos mismos quienes creen su propio conjunto de tarjetas, ya sea para uso propio o para el de todos sus compañeros y compañeras. Si hace que cada conjunto sea de un color distinto (o si los codifica con números diferenciados al dorso), podrá ver qué tarjeta está manejando cada alumno y cada alumna en todo momento.

Los estudiantes deberían después ir buscando los diferentes objetos para etiquetarlos emparejándolos con sus tarjetas correspondientes. El hecho de tener conjuntos de palabras diferentes debería bastar para evitar que se copien unos de otros. Cuando hayan etiquetado los artículos, puede aprovechar la actividad recién terminada como punto inicial de un debate, como excusa para introducir nuevo vocabulario, o como motivo para una tarea escrita. Este trabajo puede contribuir a una mejor comprensión de la cronología por parte de los alumnos y puede ayudar a disipar la idea preconcebida y errónea de que todos los objetos sucios son viejos y todos los de aspecto inmaculado son siempre los más nuevos.

87. Investigación de la escena del crimen

A la hora de introducir un tema nuevo, sobre todo si es uno relacionado en algún sentido con la muerte o con un asesinato, convierta el aula en la escena imaginaria de un crimen. Podría incluso utilizar tiza para dibujar la silueta de un cadáver en el suelo y repartir pistas por toda la clase que los alumnos y las alumnas vayan viendo al entrar en ella. Las pistas pueden ser fuentes (documentos, imágenes) tomadas de los libros de texto y colgadas por la estancia, direcciones web, piezas de imágenes que haya que recomponer como si fueran un puzle, o titulares de periódico de significado un tanto críptico. Podría incluso interpretar el papel de un testigo al que sus alumnos tuvieran que interrogar. Para que la actividad funcione de la manera más fluida posible, organice a sus estudiantes en grupos y haga que éstos vayan rotando, de manera que cada uno tenga diez minutos, por ejemplo, para visitar un sitio web y que, inmediatamente después, pase a la tarea de componer puzles de imágenes durante otros diez minutos, y así sucesivamente.

Las preguntas exactas que sus alumnos tengan que formular dependerán de quién sea la víctima cuya muerte estén investigando. Si se trata de María Estuardo, reina de Escocia, las preguntas tendrán que ir referidas a quién la mató y por qué. Si lo que está introduciendo es la Peste Negra, las preguntas girarán en torno a qué fue ésta y cómo murieron las personas afectadas.

88. Hacer un programa de televisión

He aquí un modo distinto de hacer un trabajo, una excusa para que los alumnos y las alumnas usen videocámaras analógicas o digitales y programas de edición de vídeo, o simplemente un ejercicio idóneo para ser presentado ante el resto de la clase o en alguna asamblea de centro. Cuando estén estudiando un tema determinado, desglóselo en diversas categorías. Por ejemplo, el antiguo Egipto podría dividirse en apartados como la vivienda, los dioses y las diosas, el comercio, la comida y la bebida, los faraones, las pirámides, etc. A cada grupo se le da una categoría diferente para que la investigue y la exponga. Su tema debería llenar cinco minutos de un programa televisivo. Los propios alumnos pueden decidir qué forma debe adoptar su presentación, pero también puede ser usted quien les facilite un conjunto seleccionado de ideas: una recreación, por ejemplo, del proceso (¡ficticio!) de momificación o del viaje a la otra vida, una entrevista con un personaje como Tutankamón, una sección de cocina o de manualidades, un programa de bricolaje dedicado a la construcción de una casa o de una pirámide, o un programa de debates o entrevistas.

Cada grupo debería elegir asimismo un objeto que simbolice su tema y crear un anuncio de dicho objeto para mostrarlo hacia la mitad del programa. Luego, usted podría adaptar esto para crear una actividad de ampliación para aquellos grupos que estén listos antes que los demás. Dichos grupos podrían elaborar carteles u otros elementos característicos de una campaña publicitaria para el objeto que hubieran elegido, o podrían usar Internet para investigar más sobre él, quizás, tratando de hallar ejemplos del mismo en los museos en línea.

89. Jugar a *top trumps*

La mayoría de personas han oído hablar de este juego de cartas y usted puede crear sus propias cartas *top trump* temáticas para que sus alumnos y alumnas jueguen con ellas. Esta actividad incorpora numerosas habilidades de pensamiento, pues el alumnado crea una baraja propia y está obligado a elegir y a tomar decisiones en el proceso.

Un mazo de estas cartas debería estar formado por una treintena de ellas: de ese modo, usted podría pedir a cada uno de sus estudiantes que creara uno de esos naipes, o podría organizar a sus alumnos por parejas (o en grupos reducidos) para que negocien la figura que tienen que incluir en cada carta. Si pide a un grupo que cree entre cuatro y seis cartas a partir de una hoja de papel de tamaño DIN–A4, las cartas resultantes serán más fáciles de fotocopiar y de plastificar para su uso en clase.

Cada carta debería describir –representado en valoraciones numéricas– un elemento o un aspecto del tema en cuestión: por ejemplo, una baraja dedicada a los inventos de la era victoriana podría puntuar cada invención (así como su precio y su popularidad en aquella época, su utilidad, el efecto que ha tenido en el mundo contemporáneo, o cualesquiera otras categorías) de cero a diez o de cero a cien. Usted podría pedir a los alumnos que crearan las categorías y que, luego, escogieran cuatro o cinco para usarlas con toda la clase. Puntuando las cartas de ese modo, las cifras elegidas no son más que relativas, pero servirán para estimular un vivo debate entre los grupos.

Cuando las cartas estén hechas y duplicadas, sus alumnos y alumnas podrán jugar a *top trumps*. Cada grupo de jugadores se reparte un número igual de cartas entre ellos y el primero del turno elige una categoría de la carta superior de su montón y la lee en voz alta. Todos los jugadores miran entonces la puntuación que la primera carta de su montón alcanza en esa categoría y el que tenga la de puntuación más elevada gana todas las cartas de esa mano y las coloca en el fondo de las de su pila. El ganador o la ganadora de la mano escoge entonces la categoría con la que se jugará la siguiente ronda. Si hay un empate, las cartas se colocan en el centro como «bote» para quien gane la mano o ronda inmediatamente posterior, y el proceso se inicia de nuevo.

Cuando sus alumnos hayan jugado con las cartas, podrán analizar críticamente los sistemas de puntuación utilizados por sus compañeros de

clase. Una posibilidad sería ordenar las cartas según indiquen sus puntuaciones para, a continuación, permitir que los alumnos decidan cuáles desplazarían hacia arriba en esa clasificación y cuáles hacia abajo. Su alumnado puede aprender así a argumentar y a razonar. Usted podrá incluso pedir que la clase vote finalmente si considera que la nueva ordenación resulta suficientemente convincente y precisa desde el punto de vista histórico.

90. Usar el espacio en el aula

¿Cuándo deja un aula de ser un aula? ¡Pues cuando se convierte en un mapa, claro! Aprendemos con la experiencia y recordamos mejor cuando somos nosotros quienes nos movemos por un espacio, así que introduzca algunas actividades cinestésicas en sus clases convirtiendo su aula en una especie de plano de la batalla de Hastings, o del Frente Occidental (durante la Primera Guerra Mundial), o de una aldea medieval, por ejemplo.

Despeje el espacio de la clase apilando las mesas y las sillas contra las paredes o, aún mejor, reservando la sala de teatro. Puede demarcar áreas o fronteras usando cordel o cinta, tal vez con colores distintos para diferenciar los ríos de los límites nacionales. Elija a unos alumnos para que ejerzan de figuras móviles y a otros para que dirijan las maniobras de aquéllas. Estos últimos (los directores) deberán ir situando en el mapa a los figurantes móviles y dirigir sus acciones. Usando sus habilidades de razonamiento, podrán explicar qué han hecho y por qué, a lo que quien haya actuado de figura móvil de director o directora de turno podrá decir si está de acuerdo con las instrucciones recibidas y sobre qué habrían hecho de otro modo.

Quienes actúen de figuras móviles no tienen que representar a personas necesariamente; si están estudiando la distribución de los pueblos o aldeas medievales, pueden representar edificios, por ejemplo, y podrían incluso sostener imágenes o etiquetas que identificaran lo que son en ese momento.

Una variante de lo anterior es la consistente en pedir a unos cuantos estudiantes que usted mismo o usted misma seleccione que representen un acontecimiento que hayan visto en esa lección: mientras usted lee directamente del libro de texto en voz alta, esas figuras móviles tendrán que interpretar cómo y hacia dónde moverse, y podrán también recibir instrucciones de los compañeros y compañeras que permanezcan sentados.

91. Formular las preguntas correctas

Algo que todo docente debería revisar constantemente es lo siguiente: ¿estoy haciendo el tipo correcto de preguntas? La «taxonomía de Bloom» nos recomienda formular preguntas que susciten aquellas respuestas que pongan de manifiesto unos niveles superiores de pensamiento. Muchas de las preguntas que hacemos pertenecen a la primera categoría, la del conocimiento, pero hay también otras categorías importantes.

Categorías de preguntas

- *Conocimiento*: recordar información específica.
  - Verbos útiles: decir, enumerar, describir, relacionar, localizar, escribir, hallar, afirmar, nombrar.
  - Por ejemplo: ¿Quién combatió en la batalla de Hastings? ¿Cuándo se libró dicha batalla? ¿Qué tipos de armas emplearon los contendientes?
- *Comprensión*: entender lo que se ha leído.
  - Verbos útiles: explicar, interpretar, resumir, comentar, distinguir, prever, reformular, traducir, comparar, describir.
  - Por ejemplo: ¿Por qué reclamaba el trono Guillermo de Normandía? ¿Por qué estaban cansados los hombres de Harold? ¿Qué ejército tenía mayor ventaja?
- *Aplicación*: convertir un contenido abstracto en situaciones concretas.
  - Verbos útiles: resolver, mostrar, usar, ilustrar, construir, completar, examinar, clasificar.
  - Por ejemplo: Elabora un mapa donde se indique la posición de ambos ejércitos. Dibuja un soldado normando con su equipo completo. ¿Qué le preguntarías a Harold?
- *Análisis*: comparar y contrastar el contenido con las experiencias personales.
  - Verbos útiles: analizar, distinguir, examinar, comparar, contrastar, investigar, categorizar, identificar, explicar, separar, anunciar.
  - Por ejemplo: Si el ejército de Harold no se hubiera movido de la cima de la colina, ¿cómo se habría desarrollado la batalla? Imagina que tú fueras uno de los soldados y crea un relato que éste hubiera contado a su familia tras la contienda.

- *Síntesis*: organizar pensamientos, ideas e información generados a partir del contenido.
  - Verbos útiles: crear, inventar, componer, prever, planear, construir, planificar, imaginar, proponer, diseñar, formular.
  - Por ejemplo: Dibuja una storyboard de los acontecimientos siguiendo su orden cronológico. Dibuja una tabla comparativa de la fuerza relativa de cada ejército antes del comienzo de la batalla.
- *Evaluación*: juzgar y evaluar personajes, acciones, resultados, etc., para la reflexión y la comprensión personales.
  - Verbos útiles: juzgar, seleccionar, escoger, decidir, justificar, debatir, verificar, argumentar, recomendar, valorar, comentar, puntuar, priorizar, determinar.
  - Por ejemplo: Usa tu tabla de fuerzas relativas para deducir qué ejército contaba inicialmente con ventaja. ¿Qué le habrías aconsejado a Harold al comenzar la batalla? Elige un bando y defiéndelo en un debate sobre quiénes merecieron vencer la batalla de Hastings.

92. Líneas temporales vivientes

Prepare una treintena de tarjetas o cartas que representen acontecimientos o hechos del periodo que estén estudiando en ese momento. Los propios alumnos pueden ser quienes generen el contenido de dichas tarjetas. Pida a cada uno de ellos que escriba cinco acontecimientos (seguramente, será mejor que les dé temas diferentes sobre los que escribir para no acabar con los mismos acontecimientos, repetidos por la mayoría de sus estudiantes). Cuelgue las ideas de sus alumnos y alumnas por las paredes de la clase u ordene a sus estudiantes por grupos que seleccionen (primero) quince y (luego) treinta de los acontecimientos anotados por todos ellos. Tendrán que estar preparados para defender lo que hayan elegido y pensar en por qué han descartado los que no. Usted podría ofrecerles acontecimientos adicionales que ellos no hayan incluido en su lista para cambiarlos por algunos de los que sí estén en ella, pero sólo si son capaces de decir por qué quieren aceptar esa permuta.

Cuando las tarjetas ya estén preparadas, entregue una a cada alumno o alumna. Pídales que se distribuyan por el aula en orden cronológico; en el caso de alumnos más pequeños, puede usted anotar la fecha al lado de cada acontecimiento. En el caso de un alumnado de más edad, muestre las fechas apuntándolas en la pizarra y pídales que elijan la correcta para el acontecimiento que les haya tocado individualmente. Cada alumno o alumna deberá describir entonces su acontecimiento en unas pocas frases, o podrá «eliminar» a uno de sus compañeros describiendo el acontecimiento que le haya tocado a ese otro o esa otra, quien, una vez eliminado, tendrá que sentarse. Posteriormente, los alumnos pueden intentar categorizar sus acontecimientos eligiendo un título para una categoría y moviéndose por la clase en busca de otros compañeros que tengan acontecimientos similares, ya sea en lo político o en lo social. Habrá quien se sienta dividido entre más de una categoría, por lo que ¡igual acaba usted con una distribución parecida a la de un diagrama de Venn! Cuando los alumnos y las alumnas regresen a sus asientos (tal vez con el encargo de escribir líneas temporales en sus cuadernos), deje las tarjetas en los últimos lugares en que ellos las colocaron para que sirvan de recordatorios.

Sección 10. Juegos de historia

93. El juego del cubo de basura: explicar las excavaciones

La arqueología fascina a muchos niños y niñas gracias a ciertos programas de televisión, películas e, incluso, juegos de ordenador de gran popularidad. Pero el énfasis en esas producciones suele recaer más en la búsqueda y el hallazgo de objetos y reliquias (el saqueo de tumbas, por ejemplo) que en mostrar al público lo importante que puede ser el contexto. El objeto en sí no puede decirnos mucho más que lo que vemos de él; hay que considerar también el lugar en el que fue hallado. Si quiere dar a su clase una introducción a las excavaciones como actividad arqueológica e histórica, puede jugar con sus alumnos y alumnas al juego del cubo de basura. Ésta es también una manera muy útil de introducir las lecciones dedicadas a periodos prehistóricos explicando al mismo tiempo cómo podemos saber cosas del pasado cuando no hay registro escrito alguno de ellas.

Para empezar, necesitará un cubo de basura de verdad o (más probablemente) un gran diagrama o gráfico que represente uno. Llénelo de residuos domésticos diversos o, en el caso de usar un diagrama, pegue en él envases usados e imágenes de otros desechos.

A partir de ahí, podrá usar su cubo de basura para explicar la estratigrafía: las capas diferenciadas que se pueden apreciar en las secciones transversales del terreno. Por ejemplo, podría preguntar a su alumnado qué basura es la más antigua y explicarle que el día de recogida es el lunes: ¿de qué fecha sería, entonces, la capa inferior de residuos?

Haga que sus estudiantes estudien qué basura se descompondrá antes. Pídales que supongan que los dueños del cubo no han oído hablar del reciclaje e incluya entre los restos una gran variedad de desperdicios: desde envases de plástico hasta sobras de comida, y desde botellas y latas hasta periódicos. Pregúnteles que quedaría de todo eso si un arqueólogo descubriera el cubo dentro de un año, o dentro de diez, o dentro de cien. Haga preguntas del tipo siguiente: «Si la etiqueta de un bote se pudriera, ¿cómo podríamos saber qué había contenido originalmente?». ¿Qué nos indicaría la presencia de gusanos?

94. El juego del cubo de basura: interpretación

También puede usar su modelo de cubo de basura para explicar la interpretación. ¿Qué podríamos averiguar con respecto a los dueños del cubo a partir de la basura en él contenida? ¿Quién vive en la casa: adultos, niños, animales domésticos? ¿Por qué podrían darnos esos desechos una imagen deformada de la familia que los ha producido? ¿Qué clase de cosas no arrojarían nunca a un cubo como ése?

Puede enlazar esta actividad con el periodo que estén estudiando en ese momento. Las gentes del pasado tal vez no tuvieran cubos de basura, pero sí había fosas o vertederos donde arrojaban los desperdicios. Prepare una imagen de una fosa de residuos o de un cubo de basura de la época que les ocupe. Si están estudiando los cambios producidos a lo largo de un periodo, incluya objetos del comienzo del mismo en el fondo y otros objetos más recientes en la parte superior. Pida a sus alumnos y alumnas que analicen las imágenes y que deduzcan qué clase de personas eran aquéllas a partir de sus basuras. ¿Qué tipo de objetos habrían guardado las gentes de aquel entonces y no habrían arrojado con los demás desperdicios? Puede convertirlo en algo más parecido a un rompecabezas incluyendo únicamente partes de objetos, como si estuvieran rotos. También podría pedir a sus alumnos que construyeran sus propios «cubos de basura» con objetos que mostraran el cambio acaecido a lo largo del periodo en cuestión o que representaran a una persona o un grupo concretos.

95. Crear juegos de mesa

Podrían darse un pequeño premio de fin de semestre o de fin de lección creando un juego de mesa sobre el tema estudiado. Se trata de una buena forma de poner a prueba los conocimientos y la comprensión de los alumnos. En la creación de un juego de mesa de este tipo debería contemplarse la compilación de una serie de preguntas –para que los alumnos y las alumnas se vean obligados a seleccionar información– con sus correspondientes respuestas, ya se encuentren éstas al dorso de las tarjetas que contengan las preguntas o en una hoja separada. Tales juegos pueden consistir en algo tan sencillo como una cuadrícula dibujada sobre una lámina de cartón o de cartulina para que los jugadores puedan mover sus fichas por ella, pero también se puede dejar que la creatividad de sus estudiantes fluya con mayor libertad: por ejemplo, si acaban de estudiar el antiguo Egipto, sus alumnos y alumnas podrían construir maquetas de pirámides que servirían de meta a la que tendrían que llegar los jugadores con sus fichas, o podrían generar una representación del río Nilo con fichas en forma de falúa.

Esta actividad puede ser adaptada a cualquier periodo que estén estudiando. Podría incluso centrarse en un tema concreto de una determinada época. Si el protagonista fuera la aldea medieval, por ejemplo, los jugadores y las jugadoras podrían asumir el papel de campesinos que tienen que buscarse la vida moviéndose por un tablero representativo de un plano o planta de dicha aldea, al que se añadieran incluso unas ovejas de lana (hechas con algodón). El objetivo de estos aldeanos y aldeanas sería hacer acopio del máximo número de barras de pan respondiendo correctamente a las preguntas que se formularan. En cambio, si lo que acaban de estudiar sus alumnos y alumnas es la guerra civil inglesa, podrían crear juegos para dos equipos, enfrentados en un tablero–campo de batalla sobre el que cada uno de ellos haría un avance cuando contestara acertadamente una pregunta.

Cuando los grupos hayan creado ya sus respectivos juegos, haga que se repartan por la clase y que cada grupo pruebe los juegos de los otros. Pídales que puntúen cada juego con una nota correspondiente al nivel de exactitud histórica con el que se ha hecho, a su facilidad o dificultad, y a su presentación y «jugabilidad». Al final de la clase, usted podría recopilar esos resultados y declarar ganador el juego con más puntos.

96. Hacer concursos de preguntas y respuestas que funcionen

La palabra «concurso» resulta mucho menos intimidante que la palabra «examen», y si lo que desea es probar el nivel de conocimiento y comprensión del tema que tienen sus alumnos y alumnas, los concursos con cuestionarios de preguntas y respuestas son un buen método. Estos cuestionarios pueden servir de ayuda al alumnado si se aproxima algún examen. Muchas de las actividades mencionadas en la sección 2 pueden ser adaptadas para crear tanto concursos simples de preguntas y respuestas como formatos alternativos, como, por ejemplo, una versión del programa *¿Quién quiere ser millonario?*

Aún mejor resulta animar a sus alumnos a que sean ellos quienes preparen las preguntas en vez de usted. Tras leer un apartado de un texto, pida a sus estudiantes (en parejas o grupos) que ideen un determinado número de preguntas como las de los concursos basadas en lo que acaban de leer. Una vez finalizada la lectura y cuando ya hayan escritos las preguntas en unas hojas, recójalas y seleccione varias de todos los grupos para formularlas a la clase en su conjunto. Sus alumnos y alumnas tendrán que responderlas individualmente o repartidos en grupos pequeños. Los ganadores (o, incluso, quien diga la primera respuesta correcta) pueden ser recompensados con el incentivo de ser los primeros en marcharse cuando suene el timbre del final de clase. Este tipo de actividad garantiza que los estudiantes absorban la información que han leído y que puedan recordarla.

La rivalidad entre equipos puede constituir un gran incentivo para hacer las cosas correctamente. Ahora bien, si los equipos son demasiado grandes, es posible que acabe dándose cuenta de que sólo uno o dos alumnos de cada uno de ellos están haciendo el trabajo de verdad. Incorpore, pues, rondas en las que cada miembro de los equipos tenga que participar: por ejemplo, una ronda de dibujo en la que todos y todas tengan que dibujar algo que usted especifique (ya sea el diagrama de una choza o una escena del Tapiz de Bayeux) para que luego sea el equipo el que elija cuál le entregan a usted para que se lo puntúe.

Sección 11. En exteriores

97. Incorporar la historia local

En ocasiones, existe la posibilidad de llevarse a toda la clase a ver una excavación arqueológica en vivo. Puede que alguna sociedad histórica local, una brigada arqueológica o un departamento universitario esté llevando a cabo una y quiera recibir visitantes o, incluso, participantes directos en la misma. El Día Nacional de la Arqueología, que se celebra todos los años en el mes de julio, es una buena oportunidad para implicarse en actividades de ese tipo en su localidad, como pueden ser algunas excavaciones a más pequeña escala y juegos sobre el tema.

No se imagine que pasará la tarde viendo a sus alumnos vaciar carretillas y amontonar pilas de tierra a paladas; lo más probable es que, como mucho, puedan observar cómo se lavan, se clasifican y se etiquetan los hallazgos, y que, a lo mejor, lleguen a probar a filtrar la tierra descartada para ver si se ha pasado algo por alto.

Incorporar la historia local puede significar simplemente salir del aula media hora para contemplar edificios o estatuas de cerca. Seguirá necesitando hacer una valoración de los riesgos y pedir permiso a los padres para que sus hijos e hijas puedan salir de clase, pero estudiar la arquitectura local es una actividad gratuita y requiere de muy escasos preparativos previos. Habrá alumnos o alumnas que pasen al lado de esos mismos edificios a diario, así que idee un modo de que abran los ojos a lo que realmente quiera que vean. Pídales que dibujen algún elemento –como una ventana o una escultura– o entrégueles un cuestionario con preguntas de elección múltiple que puedan cumplimentar simplemente marcando la respuesta correcta.

98. Introducir la historia local en la escuela

Si no puede llevarse a sus alumnos al exterior para que vean la historia en su propio vecindario, traiga la historia al interior, al aula. Tome una serie de fotos de detalles de la historia local que los alumnos y las alumnas reconozcan y realice copias ampliadas de las mismas para estudiarlas. Las fotos permiten centrarse en los rasgos significativos, y los alumnos pueden probar a colocar los edificios u otros elementos en orden cronológico, o a emparejar una ventana con su edificio correspondiente. Si utiliza una cámara digital, podrá proyectar las imágenes en una pantalla o pizarra blanca y ampliar o destacar aquellos elementos en los que quiera que se fijen sus estudiantes.

Si hay algún edificio o escenario histórico cercano a la escuela y al que sus alumnos y alumnas puedan tener acceso fuera del horario escolar, como un monumento de homenaje a los caídos, usted podría convertir la visita al mismo en una tarea o ejercicio para casa. Prepare una serie de preguntas para entregárselas a los alumnos y recomiéndeles que vayan rellenando las respuestas en el camino de vuelta a casa desde la escuela. Obviamente, ésa no será la opción más práctica para todos sus estudiantes, así que asegúrese de que cuenta con un plan de contingencia para quienes no puedan hacer esa visita. Por ejemplo, si les ha pedido que anoten el número de nombres inscritos en el monumento a los caídos, asigne una tarea basada en eso mismo a aquellos niños y niñas que no puedan acercarse en persona hasta allí, como, por ejemplo, recopilar las cifras traídas por otros introduciéndolas en una hoja de cálculo.

Muchos centros educativos forman parte de la historia de la zona en la que se ubican, por lo que si investigan los elementos históricos presentes en su propio edificio o en sus instalaciones (y los cambios que han experimentado con el transcurso de los años, como la adición de nuevas dependencias o el tapiado de antiguas puertas y ventanas), tal vez fomente una mayor apreciación de sus alumnos y alumnas por su entorno. En Internet encontrará mapas aéreos de su zona, así como mapas históricos de diversas áreas locales, que podrá usar en conjunción con algún proyecto o trabajo de historia local. Por último, póngase en contacto con su oficina local del registro civil o de la propiedad para ver qué pueden ofrecer a las escuelas.

99. Extraer el máximo partido de una visita

Los centros de información, los museos, las exposiciones o los parques históricos nacionales están pidiendo a gritos visitas organizadas desde las escuelas; usted encontrará a menudo folletos informativos de todas esas instituciones enviados a su departamento de historia o depositados en su casilla de correo. Muchas (cuando no la mayoría) disponen de hojas de ejercicios o programas para niños y niñas de diferentes edades, y un buen número de esos lugares cuentan con personal de ayuda docente disponible para llevarse a su grupo de visita guiada, o para organizar una sesión de vestidos de época, o para darle una charla *in situ*.

Si va a llevar a su clase de visita a algún lado, trate de ir antes personalmente allí. Compruebe que tanto las exposiciones como los demás detalles prácticos son apropiados para su clase (cerciórese, por ejemplo, de que tendrán un lugar donde almorzar si se pone a llover y de dónde están ubicados los lavabos y los puntos de encuentro). Tal vez tenga algún alumno o alumna con necesidades especiales, por lo que esa primera visita introductoria le servirá para tener en cuenta que éstas vayan a estar atendidas cuando llegue el momento. Muchos de los sitios que potencian las visitas de grupos de escolares dejan que el profesor o la profesora les haga una visita introductoria previa y gratuita, así que contacte con ellos y averigüe qué pueden ofrecerle.

Algunas de esas instalaciones (en especial, los museos) cuentan con servicios de formación para maestros y maestras pensados para que, por un lado, les muestren los beneficios de hacerles una visita con sus alumnos y, por el otro, les enseñen cómo incluir esa excursión en el trabajo adicional que realice con sus estudiantes ya de vuelta en la escuela. Algunas les proporcionarán incluso un informe de evaluación de riesgos ya preparado para su visita. English Heritage puede programar visitas a medida a diversos edificios históricos de tal manera que incluyan temáticas transcurriculares, como, por ejemplo, la de la ciudadanía, y puede facilitarle también una guía para el profesorado que le ayude a planificar su excursión.

100. Visitantes en la escuela

Si están estudiando la historia del siglo xx, tal vez tengan algún abuelo o abuela que se preste voluntariamente a venir a la escuela a compartir sus experiencias y sus objetos personales de interés con su alumnado. Algunos museos locales ofrecen como servicio una visita de su encargado o encargada de educación a su centro para dar una charla, a la que también puede llevar objetos que sus estudiantes podrán coger y tocar. El servicio suele tener una tarifa reducida por niño o niña, pero el coste puede compensar la reducción de ajetreo y de tiempo consumido que supone subir a sus alumnos a un autobús para ir hasta el museo a ver algo muy concreto. Puede haber otros expertos que tengan también habilidades específicas que mostrar a su clase: desde hilar o tejer hasta tallar sílex. Su museo local podrá muy probablemente sugerirle contactos para ese tipo de visitantes.

También puede invitar a su clase a recreadores de acontecimientos o periodos históricos, que pueden venir con sus objetos y vestimentas de época. Pregunte en las escuelas de su zona y trate de averiguar si recomiendan alguna sociedad de recreación histórica local, o, si no, busque anuncios de recreadores de ese tipo en las publicaciones especializadas en educación. Muchos le cobrarán los gastos de desplazamiento hasta su centro, además de una tarifa única o por niño o niña. Los recreadores históricos son entusiastas de su periodo particular y acumulan una dilatada colección de objetos y atuendos que parecen genuinos de la época representada. Algunos son ex profesores o actores, y un número muy elevado de ellos conoce bastante bien (a nivel profesional, incluso) el currículo nacional y adaptará su visita a los requisitos que usted les pida. Eso sí, permítanme unas palabras de advertencia por experiencia propia: ¡recuerden avisar al resto de la escuela si su recreador pretende realizar una demostración con pólvora!

Sección 12. Arqueología

101. ¿Por qué la arqueología?

La arqueología es el estudio del pasado a través de su cultura material, más que de sus textos. Su presencia es inherente a la enseñanza de la historia, por ejemplo, cuando los alumnos estudian periodos históricos o prehistóricos por medio de objetos o edificios del pasado. La arqueología suele ser vista como algo muy distinto de la historia, pero en primaria y secundaria puede servir para añadir otra dimensión a la historia como asignatura. A muchos alumnos y alumnas les fascina la idea de excavar en busca de un tesoro, y esa pasión por el descubrimiento puede ser aprovechada por los docentes de historia como base sobre la que construir conocimientos.

Además, la arqueología aparece representada (y tergiversada) con frecuencia en la cultura popular: desde grandes éxitos de taquilla de Hollywood como las películas de Indiana Jones y *Tomb Raider*, hasta una serie de tan larga duración en Gran Bretaña como *Time Team* (en Channel 4). Los alumnos y alumnas de menor edad pueden adquirir un interés de por vida por la historia ante la apasionante perspectiva de buscar y encontrar algo que llevaba mucho tiempo enterrado en el suelo; otros estudiantes, de más edad, pueden analizar más objetivamente la arqueología popular y reflexionar sobre la ética de «saquear tumbas» (*tomb raiding*). Incluso los alumnos de la etapa clave 2 entenderán lo controvertido de semejante idea si estudian el antiguo Egipto y descubren los grandes esfuerzos que se tomaron los constructores de las pirámides para impedir que los tesoros de los faraones fueran robados.

Eso no significa que todo profesor o profesora vaya a tener la oportunidad de visitar una excavación o de empezar a cavar en el terreno de la escuela para hacer una demostración práctica de arqueología. Pero, aun así, esta sección le proporcionará unos cuantos puntos de partida sobre cómo incluir la arqueología en el aula.

102. El Club de los Jóvenes Arqueólogos

El Club de los Jóvenes Arqueólogos (o YAC, según sus siglas en inglés) es una organización británica para niños, niñas y adolescentes de 8 a 16 años que estén interesados en la arqueología. Depende del Consejo de Arqueología Británica y cuenta con delegaciones en todo el Reino Unido, así como con un sitio web, *www.britarch.ac.uk/yac/index.html*, que es un buen punto de partida para el profesorado. Las del YAC son actividades que tienen lugar fuera de la escuela, pero usted podría aprovechar algunas de sus ideas para organizar su propio club de arqueología dentro del centro educativo.

Cada año, el YAC convoca un concurso para elegir al «Joven Arqueólogo del Año», abierto tanto a individuos como a grupos de escolares. En él se anima a que los niños presenten trabajos, que pueden estar normalmente vinculados al estudio de la historia local. Hay categorías separadas para alumnos de primaria y secundaria, y puede consultarse un archivo de los ganadores y ganadoras anteriores en el sitio web del propio YAC.

Ese sitio también proporciona información sobre la Semana Nacional de la Arqueología (que se celebra cada año en julio) y el Mes Escocés de la Arqueología. Es posible que su museo o su monumento histórico local organicen actividades especiales con motivo de esas celebraciones, entre las que tal vez se incluyan excavaciones de prueba en las que cualquiera puede probar a escarbar, registrar y manejar hallazgos.

En el sitio web también encontrará hojas informativas con datos que le ayuden a investigar los edificios históricos, y que pueden ser utilizadas en las clases de historia tal como se comentaba en la idea 97.[7]

7. Por el momento, no existe en España una institución similar. Sin embargo, diversos yacimientos y museos arqueológicos españoles mantienen actividades educativas. Ante la imposibilidad de citarlos todos, se recomienda consultar los más próximos a cada centro escolar.

103. Dónde informarse más sobre arqueología[8]

En Internet, hallará todo un mundo de información al alcance de su mano, pero siempre puede resultar un tanto confuso decidir un lugar por el que empezar. Los siguientes sitios web son excelentes puntos de partida tanto si lo que desea es incorporar la arqueología a su enseñanza de la historia como si se propone comenzar un club arqueológico.

- Archaeology Data Service (Servicio de Datos de Arqueología)
  ads.ahds.ac.uk

El ADS, cuya sede se encuentra en la Universidad de York, presta apoyo a la investigación, el aprendizaje y la docencia con unos recursos digitales que son fiables y de gran calidad. Navegue por los mapas y seleccione y amplíe la información arqueológica de los diferentes puntos allí marcados, o consulte artículos temáticos acompañados de imágenes. La sección dedicada a «Enseñanza y aprendizaje» ofrece iniciativas como el «Paseo virtual» dirigido a ofrecer una mejor comprensión del trabajo de campo.

- Council for British Archaeology (Consejo de Arqueología Británica)
  www.britarch.ac.uk

El Consejo, con sede también en York, cuenta con un encargado dedicado exclusivamente a temas educativos y con un sitio web muy completo. Hay en él una fuente web (*news feed*) de arqueología donde podrá encontrar noticias sobre el tema actualizadas al minuto tanto de Gran Bretaña como de Irlanda. En el caso de estudiantes de cursos más avanzados, allí podrán hallar

8. Para una aproximación a recursos educativos relacionados con la arqueología puede consultarse el enlace del Museo Arqueológico Nacional (*http://ntic.educacion.es/w3//proyectos/arqueologico/index.html*). Muchos museos realizan talleres y actividades para escolares; por mencionar uno de los más recientes, el Museo de la Evolución Humana, en Burgos (*www.museoevolucionhumana.com*). Sin ánimo de ser exhaustivos, pueden consultarse en línea los recursos disponibles en el Museo Arqueológico de Lorca de Murcia (*www.museoarqueologicodelorca.com/index.php?id=didactica*); el Museo Arqueológico Provincial de Alicante (*www.marqalicante.com/Paginas/es/Talleres-de-Secundaria-P100-M8.html*) o las actividades programadas por la Consejería de Educación, Ciencia y Cultura de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha, a través de los gabinetes didácticos de los parques arqueológicos y los museos, que pone a tu disposición diferentes documentos didácticos para descarga en: *www.patrimoniohistoricoclm.es/area-educativa/*

oportunidades para participar en campos de trabajo. Hay también enlaces con publicaciones y servicios arqueológicos en línea, o con páginas que permiten descubrir más cosas sobre la arqueología a nivel mundial. También encontrará enlaces con el sitio del CBA de País de Gales y con el Consejo de Arqueología Escocesa (CSA): *www.scottisharchaeology.org.uk*

- Archaeology: An Introduction (La arqueología: una introducción)
  www.staff.ncl.ac.uk/kevin.greene/wintro/index.htm

Se trata de un material en línea que acompaña al libro del mismo nombre. Va dirigido a las personas adultas y en él los profesores y las profesoras encontrarán abundantes enlaces para desarrollar sus propios conocimientos de base.

- Images of England (Imágenes de Inglaterra)
  www.imagesofengland.org.uk

Este sitio web, que forma parte de English Heritage, contiene más de 300.000 fotografías (con sus correspondientes descripciones) de edificios e infraestructuras catalogados en Inglaterra. En la sección de «aprendizaje» hay también álbumes de fotos relacionados con el Currículo Nacional.

- World Heritage Education (Programa de Educación en el Patrimonio Mundial)
  whc.unesco.org/education/sindex.htm

Comunidad de aprendizaje en línea en la que los docentes de secundaria pueden acceder al llamado Educational Resource Kit (Kit de Recursos Educativos), que cuenta con enlaces transcurriculares a estudios de geografía, ciudadanía y turismo.

104. Recursos arqueológicos para el aula

Muchas organizaciones ofrecen vídeos y DVD en préstamo gratuito. También puede adquirirlos en el Museo Británico o en English Heritage, cuya oferta incluye tanto discos de CD–ROM como recursos en línea descargables para el profesorado. Para temas más concretos, pruebe los sitios web de museos especializados, como el del Museo Marítimo Nacional.

El sitio web del Museo de 24 Horas (*www.24hourmuseum.org.uk*) contiene noticias, catálogos y detalles de más de tres mil museos, galerías y monumentos históricos del Reino Unido. También hay páginas en galés.

Usted tiene asimismo la posibilidad de ponerse en contacto con su centro o unidad de arqueología local para invitar a un arqueólogo o arqueóloga a dar una charla ante sus alumnos: un verdadero recurso vivo que no sería de extrañar que les enseñara algunos hallazgos y algunas herramientas propias del oficio. Si tiene un museo cerca, pregunte allí qué política de préstamo de objetos tiene. Si lo que hay en las inmediaciones del centro educativo es una universidad, tal vez le sea posible organizar una pequeña excursión hasta allí para que su alumnado vea los laboratorios y los objetos del departamento de arqueología, o, a lo mejor, podría invitar a algún estudiante de doctorado para que diera una charla ante sus alumnos y alumnas y trajera consigo artículos de la colección de la propia universidad, como los que se utilizan a menudo para enseñar a los estudiantes de grado y que, por tanto, ya están acostumbrados a manejar.

105. Por qué son diferentes la arqueología y la historia

La enseñanza de la arqueología no se limita simplemente a explicar lo sucedido en el pasado, sino también a entender qué hacen los arqueólogos y las arqueólogas para descubrir lo que ocurrió. He aquí algunas áreas que tal vez le interese incorporar a sus lecciones.

Técnicas arqueológicas:

- Excavación.
- Trabajo y análisis de campo.
- Arqueología submarina (un buen tema que traer a colación cuando se esté estudiando la época de los Tudor y se hable del Mary Rose).
- Técnicas científicas (con posibilidades transcurriculares).
- Arqueología experimental (algo que, quizás, puedan hacer en la propia escuela o en los terrenos de ésta).

Conservación y medio ambiente:

- Conservación de edificios, monumentos y el medio ambiente.

El programa *Time Team* del canal televisivo Channel 4 es una de las vías que le permitirán mostrar técnicas arqueológicas a su alumnado, y su sitio web contiene abundante información y juegos, como una simulación de una excavación arqueológica donde los jugadores tienen que tomar decisiones contra el reloj para descubrir el misterio que encierra un yacimiento. El Discovery Channel, que emite por las plataformas de televisión digital, tiene un sitio web (*www.discoverychannel.co.uk*) con clips de vídeo y juegos y cuestionarios de preguntas y respuestas interactivos.

106. Si de verdad quiere seguir escarbando...

Si el ansia de desenterrar realmente algunos hallazgos se vuelve demasiado abrumadora, puede usted simular una excavación en el aula. En el nivel más básico, podría comprar unos kits muy baratos que venden en los comercios de «todo a cien» y que vienen encerrados dentro de un molde de escayola que, al romperse, deja salir monedas o huesos de dinosaurio de plástico. Pero siempre resulta mucho mejor que hagan su propia «miniexcavación». Es una actividad a la que, además, usted puede imprimir una orientación netamente educativa. Las ideas 93 y 94, por ejemplo, explican el «juego del cubo de basura», y esta idea no deja de ser una variante del mismo.

Necesitará una caja de plástico transparente o un acuario. Puede utilizar «tierras» de colores distintos (por ejemplo, sustrato vegetal y arenas de colores) para crear capas diferenciadas dentro de la caja que sean visibles a través de sus paredes. Cada capa puede atribuirse a un periodo de tiempo diferenciado, que dependerá de los temas que hayan estado estudiando recientemente. Puede pegar también etiquetas en la pared de la caja para indicar dónde comienza y dónde termina cada periodo. Pregunte a sus alumnos y alumnas qué tipo de cosas podrían haber sobrevivido hasta nuestros días desde aquel entonces y cuáles se habrán descompuesto ya. A partir de ahí, podrán fabricar reproducciones de objetos de la época en cuestión en arcilla modelada para que las entierren en la capa correcta.

Si se han formado diferentes grupos, éstos podrán intercambiar sus respectivas cajas para «excavar» su contenido, teniendo cuidado de no escarbar en más de una capa a la vez, y podrían incluso registrar dónde han ido encontrando cada objeto fabricando una rejilla de cordel y extendiéndola por toda la superficie superior de la caja (o marcando en la tapa de ésta unos cuadrados de referencia). Este ejercicio tiene vínculos transcurriculares con las habilidades matemáticas, y si sus alumnos registran sus resultados en una base de datos o una tabla en el ordenador, tal vez ponga de manifiesto una posible conexión con el ámbito de las TIC.

Y para relacionar todo esto con la estratigrafía real, muestre imágenes del sitio web de The Canterbury Archaeological Trust (*www.canterbury-*

trust.co.uk/schools/rubbish/rubbpg02.htm). Use los resultados de sus alumnos para confeccionar un mural de la estratigrafía realizada. A medida que vayan estudiando el tema, podrá ir añadiendo imágenes y términos clave a los diversos niveles del mural en exposición.

Sección 13.
Actividades para el final de la clase y tareas para casa

107. Consejos generales

Muchas de las actividades para el inicio de clase pueden ser adaptadas para su uso al final de la misma, con el incentivo añadido de que los miembros del grupo o la mesa con las mejores respuestas podrán ser los primeros en irse de clase (lo que funciona especialmente bien si se trata de la clase previa a un momento de descanso o de recreo).

Si tiene que asignar a sus estudiantes tareas o deberes para que los hagan en sus casas, es mejor que los comente antes de que lleguen los minutos finales de la lección. En ocasiones, buena parte de ésta va encaminada a la realización de una tarea para hacer en casa, así que explique los deberes que asignará y hágalo al poco de comenzar la clase, sin dejar de hacer referencia a ellos a lo largo de la lección. Los alumnos harán bien, entonces, en ir seleccionando información e ideas que puedan usar para completar esa tarea.

Cuando ponga deberes, pregúntese por qué los está poniendo. No deberían consistir únicamente en una idea de último momento al calor de lo dicho ese día en la lección, simplemente «porque toca». Las tareas para hacer en casa suponen una oportunidad para que sus estudiantes muestren cuánto han aprendido y comprendido cuando no tienen a su profesor o profesora al lado para ayudarles. Constituyen también una ocasión para que usted compruebe si le han estado prestando atención. Pero los deberes pueden ser también un buen momento para que su alumnado prepare una próxima lección llevando a cabo una investigación del tema por su cuenta o haciendo trabajos al respecto.

108. Variaciones sobre los cuestionarios de preguntas y respuestas

Examine de modos diversos los conocimientos y la comprensión de la lección que tienen sus alumnos y alumnas. Hágales preguntas en forma de cuestionario de preguntas y respuestas, o pídales que se esfuercen en resumir los puntos clave de la lección. Póngalos a prueba de forma individual u organizados por parejas, o elija a algunos alumnos al azar entre la lista de matriculados. En ese caso, para demostrar la imparcialidad de sus métodos, escriba el nombre de cada alumno y alumna en un pedazo recortado de cartón o cartulina al comenzar el curso. Cada vez que quiera elegir a algún miembro de la clase, baraje esas tarjetas como si fueran un mazo de naipes y, luego, pida a un voluntario o voluntaria que elija y extraiga una. Cuando haya salido elegido un alumno, deje su tarjeta fuera del mazo y no la vuelva a reintroducir hasta que, con el paso de los días, hayan salido todas sin repetirse ninguna. Si de verdad quiere mantener la atención de su alumnado, formule el ejercicio o la pregunta antes de extraer una tarjeta para que todos prueben a resolverlo por su cuenta por si su nombre sale elegido.

Otro método es el consistente en escoger a un alumno o alumna para que haga de profesor durante los cinco minutos finales de la clase, en los que tendrá que exponer un resumen ante el resto de compañeros y compañeras. Dejarles usar su pizarra y su mesa suele ser incentivo suficiente para animarlos a hablar ante toda la clase.

109. Deberes escritos

Muchas de las tareas recogidas en la sección 4 servirían de deberes adecuados para hacer en casa. La clase consistiría, entonces, en una recopilación de pruebas e información, y en un análisis de fuentes, que pudieran ser luego usadas en la tarea a realizar en casa. Vaya guiando a sus alumnos mientras trabajan con las fuentes y muéstreles cómo podrían ser útiles para los deberes que les pedirá. De ese modo, les estará animando a pensar de manera independiente y les estará formando para que estén más atentos a las posibles ideas e informaciones de utilidad que se les puedan presentar.

A veces, los deberes pueden consistir en algo tan simple como entregar a sus alumnos una serie de preguntas que deban contestar, contenidas todas ellas en una sola página fotocopiada. Si tiene tiempo y sus alumnos comienzan a mirar esas preguntas en clase, no sería de extrañar que luego necesitara asignar algún trabajo de ampliación para los alumnos y alumnas más aptos en la materia, pues tenderán a trabajar más deprisa y, por lo tanto, a tener menos tareas pendientes para casa (algo no muy recomendable tratándose del grupo de alumnos al que, precisamente, más debería poner a prueba con un trabajo de máxima exigencia).

No presuponga que todos los alumnos y las alumnas tendrán acceso por igual a ordenadores fuera de la escuela. Tal vez su centro disponga de una sala de informática que los estudiantes puedan usar para hacer sus deberes, pero, en cualquier caso, prevea tiempo suficiente para que puedan acceder a ella y utilizarla. Si quiere que le entreguen unos deberes mecanografiados (o impresos), tendrá que prever y facilitar el acceso a ordenadores de aquellos alumnos y alumnas que no dispongan de ellos en casa.

110. La investigación como tarea para casa

Promueva el aprendizaje independiente por parte de sus alumnos aprovechando al máximo la biblioteca de su centro escolar. Asignar como deber un ejercicio de investigación tiene la ventaja añadida de que no tendrá que puntuarlo con una nota; aun así, sus alumnos deberán responder de su realización y demostrar que han hecho todo lo que se les pedía. Usted podrá comprobarlo oralmente, pidiéndoles que muestren y expliquen lo que han descubierto o averiguado, o por escrito, pidiéndoles que escriban una especie de informe sobre cómo investigaron el tema, qué lograron (o no pudieron conseguir) con los métodos que emplearon y qué harán la próxima vez para llevar a cabo la investigación de un modo más eficiente. A veces, los niños creen que introduciendo una palabra en un motor de búsqueda de Internet e imprimiendo una página de resultados ya han hecho un ejercicio de investigación, pero usted podrá evitar este problema si lo prevé con suficiente antelación. Háblele desde el primer momento de la (muchas veces dudosa) validez de la información obtenida de Internet y de la necesidad de leer y entender la investigación que lleven a cabo. Para evitar casos de plagio (ya sea de Internet o de libros de la biblioteca), pídales que presenten su investigación con un formato diferente, como un diagrama o un mapa conceptual.

Otra forma de incluir la investigación como deberes es proporcionándoles una lista de preguntas para las que daban buscar respuestas correctas. Ayúdeles si lo necesitan facilitándoles el título del libro apropiado o la dirección del sitio web adecuado. Si quiere que usen la biblioteca, asegúrese de que el libro en cuestión sea trasladado a la sección de referencia de la misma para que sólo pueda ser consultado allí y nadie pueda llevárselo en préstamo.

Sección 14.
Listas imprescindibles para la enseñanza de la historia

111. Maneras de asegurarse de que el alumnado progrese adecuadamente

Cada alumno y alumna debería avanzar no sólo en la acumulación de conocimientos, sino también en la adquisición de destrezas transcurriculares. Las siguientes son algunas preguntas que vale la pena formularse y responder a la hora de planificar las clases de historia:

- ¿Qué sabe de los progresos y el aprovechamiento previos de sus alumnos (por ejemplo, del progreso realizado en una etapa clave anterior, durante el curso previo o con el profesor o la profesora precedente)?
- ¿Qué ideas y conceptos de sus lecciones dependen de una buena y sólida comprensión de otras ideas y conceptos?
- ¿Cómo se puede ordenar una buena secuencia de unidades durante el curso y a lo largo de toda una etapa clave para que el trabajo que se vaya realizando primero allane el camino para el que se realice después? Para responder a esta pregunta es necesario también considerar los conocimientos requeridos para entender las secuencias de los acontecimientos y la cronología general, además del orden en el que se introduzcan las destrezas.
- ¿De dónde pueden sacarse oportunidades para repasar y reforzar las ideas y los conceptos más difíciles que necesitan ser asimilados por sus estudiantes? ¿Cómo puede hacerlo usando diversas actividades que atraigan a diferentes tipos de alumno y alumna: tanto a quienes prefieren los estímulos visuales, como a quienes son más sensibles a los auditivos o a los cinestésicos? ¿Dónde puede encajar y planificar oportunidades de ese tipo en los diferentes temas que vayan tratando?

Al hilo de esta última cuestión, ¿cómo puede encontrar y poner en marcha oportunidades adicionales para aquellos alumnos y alumnas más aptos, que captan las ideas con facilidad, y necesitan una ampliación y una mayor dificultad de contenidos y conocimientos, que no supongan una mera repetición de lo que ya han aprendido?

¿Cómo puede brindar oportunidades para incorporar las destrezas re-

lacionadas con la lectoescritura, las matemáticas y el manejo de las TIC? El de las TIC no sólo es un requisito contemplado en el Currículo Nacional, sino que también constituye un buen modo de implicar en su clase a alumnos y alumnas de todo tipo de perfiles de aprendizaje. Aquellos que destaquen en materias más científico–numéricas agradecerán muy posiblemente la oportunidad de emplear destrezas tecnológicas en un tema que, en ocasiones, puede parecer dependiente en exceso de las destrezas lectoescritoras.

¿Está facilitando una experiencia y una oportunidad suficientes de adquirir un conocimiento amplio de la historia tanto a aquéllos y aquéllas que continuarán estudiando historia en etapas educativas posteriores como a quienes no?

112. Características de las etapas clave de primaria[9]

Habitualmente, el profesorado ha sido formado para enseñar, o bien en los niveles de educación primaria, o bien en los de secundaria, por lo que no siempre le resulta fácilmente accesible la oportunidad de descubrir qué es lo que aprende el alumnado de menor o de mayor edad que el suyo propio. Esta idea y la siguiente (la 113) le proporcionan una visión general de cada etapa clave que podrá aprovechar cuando planifique lecciones y contenidos que abarquen más de un curso académico, y, sobre todo, en periodos transicionales entre etapas clave y entre centros de diferente nivel (de primaria a secundaria).

Etapa clave 1

Los alumnos y las alumnas estudian la vida (y los estilos de vida) de personas conocidas del pasado reciente y de personas y acontecimientos famosos del pasado más distante, incluidos los de la historia británica. Al acabar esta etapa, deberían ser capaces de:

- Buscar y hallar similitudes y diferencias.
- Eempezar a usar palabras clave para comentar y escribir sobre el pasado y sobre el paso del tiempo.
- Descubrir qué sucedió y por qué.
- Usar diferentes fuentes de información.

Etapa clave 2

La experiencia ha demostrado que éste es un momento crucial para que los estudiantes se apasionen por la historia. Durante estos años, se formulan las principales ideas preconcebidas sobre esta materia y éstas perduran hasta bien entrada la etapa clave 3 y más allá incluso. Durante la etapa clave 2, los alumnos y las alumnas estudian personalidades y acontecimientos importantes, así como diversos aspectos de la evolución producida en

9. También en este caso se ha optado por mantener el texto traducido de la versión original inglesa de esta obra. Para España puede consultarse el enlace del Ministerio de Educación y Ciencia, LEDA, que es una base de datos de disposiciones normativas de carácter general. Aquí encontrará las disposiciones, en materia educativa, correspondientes al Estado y todas las comunidades autónomas españolas desde 1970: *http://me.mec.es/me/index.jsp*

tiempos recientes (y en otros más remotos) en su comarca, en Gran Bretaña y en otras partes del mundo.

El alumnado debería empezar a:

- Establecer conexiones entre periodos diferentes.
- Llevar a cabo investigaciones históricas sobre por qué cambiaron las cosas y cómo.
- Usar una variedad de fuentes.
- Mostrar una buena comprensión de la cronología y de los términos históricos en sus comentarios y en su trabajo escrito.
- Preguntarse por qué hay diferentes interpretaciones de la historia.

113. Características del currículo de secundaria[10]

Todos los alumnos y las alumnas estudian historia hasta los 14 años, cuando finalizan el noveno curso. A partir de ahí, pueden continuar cursando la asignatura un par de años más, lo que normalmente (aunque no siempre) acaba por reportarles un Certificado General de Educación Secundaria (GCSE) en esa materia.

Etapa clave 3

Los alumnos y las alumnas estudian individuos y hechos significativos en la historia de Gran Bretaña, desde la Edad Media hasta el siglo XX. También estudian aspectos clave de la historia europea y mundial.

Deberían ser capaces de:

- Establecer conexiones entre acontecimientos y cambios de los diferentes periodos y áreas geográficas que han estudiado.
- Comparar la estructura de las sociedades, así como sus evoluciones económica, cultural y política.
- Evaluar y usar fuentes de información.
- Utilizar sus conocimientos históricos para analizar el pasado y saber explicar que éste puede ser representado e interpretado de maneras diferentes.

Etapa clave 4

Cada junta de exámenes ofrece diferentes unidades de estudio optativas, como pueden ser, por ejemplo, *Crimen y castigo*, la historia de la medicina, Alemania 1918–1945, etc. Cualquiera de esas asignaturas y lecciones debería proporcionar a los estudiantes la oportunidad de adentrarse en el estudio de:

- Temas, hechos, cambios y personalidades clave de la historia.
- La historia en profundidad, en esquema o temáticamente.

10. También en este caso se ha optado por mantener el texto traducido de la versión original inglesa de esta obra. Para España puede consultarse el enlace del Ministerio de Educación y Ciencia, LEDA, que es una base de datos de disposiciones normativas de carácter general. Aquí encontrará las disposiciones, en materia educativa, correspondientes al Estado y todas las comunidades autónomas españolas desde 1970: *http://me.mec.es/me/index.jsp*

- Diferentes perspectivas (política, económica, cultural, social, tecnológica o religiosa, por ejemplo).
- Destrezas investigadoras, desarrolladas a base de examinar una serie de fuentes con una cierta perspectiva crítica.
- Cuestiones relacionadas con la representación y la interpretación de la historia, incluidas la reevaluación y la reinterpretación de ciertos aspectos de la misma.
- La historia a escala, como mínimo, de dos de los niveles siguientes: el local, el nacional, el europeo, el internacional y el global.

El alumnado deberá demostrar que puede:

- Recordar, seleccionar, organizar y utilizar información a través de la descripción, el análisis y la explicación.
- Usar críticamente fuentes históricas en su propio contexto.
- Comprender, analizar y evaluar interpretaciones y representaciones diferentes.

114. Organizaciones y contactos[11]

En la idea 58, decía que era inútil elaborar una lista de sitios web dada la rapidez con la que Internet cambia y evoluciona. No obstante, incluyo a continuación unos pocos enlaces que han resistido (¡hasta el momento!) la prueba del tiempo, y añado alguna información adicional de contacto.

- BBC Education Information
  BBC White City
  201 Wood Lane
  Londres W12 7TS
  www.bbc.co.uk/learning y www.bbc.co.uk/learning/subjects/history.shtml
  El sitio web de la BBC constituye un recurso amplísimo y muy útil del que ya hemos hablado en la idea 60.

- British Museum Education Department
  Great Russell Street
  Londres WC1B 3DG
  www.thebritishmuseum.ac.uk y *www.thebritishmuseum.ac.uk/education/teachers/home.html*
  Aun cuando no puedan acercarse personalmente hasta el Museo Británico, su sitio web es un recurso fantástico que incluye el espacio «Children's COMPASS» («La BRÚJULA infantil»), con visitas a objetos, con explicaciones, actividades, una herramienta de conversión de texto escrito en discurso oral, y secciones en lengua galesa. El sitio web principal de COMPASS es también recomendable para alumnos y alumnas de más edad. Hay también enlaces a sus sitios web especializados (de muy bella factura), como el dedicado a la antigua Grecia: *www.ancientgreece.co.uk*

11. Hemos preferido dejar los enlaces que figuran en la edición inglesa, que pueden ser de utilidad al profesorado que imparte docencia en secciones bilingües. En cualquier caso, se incorpora un apéndice final, mucho más amplio y estructurado, con enlaces a recursos disponibles en castellano.

- Channel 4 Schools
  P.O. Box 100
  Warwick CV34 6TZ
  www.channel4.com/schools y *www.channel4.com/learning/teachers/programmenotes/history.html*
  Channel 4 ofrece apuntes complementarios para sus programas especializados en historia y aprendizaje. Actualmente, pueden «bajarse» sus programas educativos gratuitamente si descarga su *software* «4 On Demand». Hay también un servicio por suscripción para acceder a más de 250 vídeos. Y, por supuesto, Channel 4 es el canal televisivo donde se emite *Time Team*, y el micrositio de dicho espacio contiene gran cantidad de información arqueológica sumamente útil, así como juegos.

- English Heritage Education Service
  429 Oxford Street
  Londres WC1R 2HD
  www.english–heritage.org.uk
  English Heritage organiza visitas educativas gratuitas. La sección de «Learning and Resources» («Aprendizaje y recursos») de su propia web cuenta con colecciones de fotos en línea, acceso a bases de datos y una «zona para los más pequeños», con animaciones y juegos.

- National Portrait Gallery Education Department
  St. Martin's Place
  Londres WC2H 0HE
  www.npg.org.uk
  El sitio web de la Galería Nacional de Retratos alberga una sección educativa, con recursos interactivos, como, por ejemplo, una exploración en línea de diversos retratos de Isabel I de Inglaterra. Tiene también apuntes de profesorado sobre temas como la convención antiesclavista para acompañar una mirada en profundidad de los cuadros y pinturas.

- The National Trust
  36 Queen Anne's Gate
  Londres SW1H 9AS
  www.nationaltrust.org.uk

En su web encontrará información sobre los edificios y parajes históricos protegidos por el Fondo, así como al erizo Trusty, quien ejercerá de guía para los más pequeños (en *www.nationaltrust.org.uk/trusty/index.htm*). Hay también una sección de «Learning and Discovery» («Aprendizaje y descubrimiento») para el profesorado.

- The National Archives of the United Kingdom
  www.nationalarchives.gov.uk
  Infórmese sobre historia familiar, historia local, historia de la vivienda, historia militar... o vaya a la sección «Just for kids» («Sólo para niños»), con juegos y actividades como una justa de la era Tudor. Encontrará también notas para el profesorado.

Sección 15.
El valor del dinero a lo largo de los siglos

115. Consejos generales relativos al dinero

En la normativa estatal oficial, tal como se refleja en el reglamento del Currículo Nacional, se sugiere la posibilidad de desarrollar las competencias económicas de los estudiantes a través del estudio de la historia. Es habitual que las fuentes mencionen cantidades de dinero y que no sea fácil calcular si son elevadas o bajas para quien no esté especializado en ese ámbito. Después de todo, las cuentas y los bancos acumulan ya cinco mil años de historia, iniciados en Mesopotamia, y las primeras monedas conocidas se originaron en el siglo VII a. de C. en Asia Menor, así que... ¡hay mucho que saber del tema!

Como bien saben los historiadores, no se trata simplemente de traducir la suma en cuestión a su equivalente en precios actuales, pues, en el pasado, el dinero tuvo diferente significado e importancia entre diversos grupos de personas. Además, la inflación podía hacer variar ostensiblemente los precios en apenas pocas décadas. Hay sitios web que cuentan con herramientas para convertir cantidades de su valor histórico al actual, y tal vez sean suficientes para responder a la curiosidad de los alumnos y las alumnas más impacientes, aun cuando no hay que olvidar que las fórmulas allí utilizadas son harto simplistas.

Es muy posible que no responda a todas las preguntas que usted mismo o usted misma se habrá hecho a propósito del dinero, pero la presente sección tratará de que se haga cierta idea del valor del peculio en algunos de los periodos del pasado que se estudian más habitualmente. Tenga en cuenta que las cifras son generalizaciones calculadas para un nivel de historia como el que se enseña en primaria y secundaria. Quienes busquen información más precisa podrían organizar un trabajo de investigación entre sus alumnos y alumnas. Existen un sinfín de sitios web de universidades, sociedades históricas y académicas, y entusiastas aficionados del tema que producen tablas de estadísticas y cifras sobre salarios y gastos domésticos. Use un motor de búsqueda e introduzca los términos clave «coste de la vida» acompañados del periodo que esté estudiando. Si lo que busca es una historia del dinero, invierta en un ejemplar de *A History of Money: From Ancient Times to the Present Day*, de Glyn Davies (Cardiff, University of Wales Press, 2002).

116. Monedas para temas del currículo de educación primaria

Si están componiendo la portada de un periódico, por ejemplo, sus estudiantes normalmente querrán saber cuánto habría costado ese diario en la época que se supone que habría salido a la venta. Usted tiene entonces dos opciones: o bien les dice que no incluyan precio alguno, o bien elige algunos de los consejos siguientes.

La antigua Grecia

En Grecia se acuñaban monedas ya en el siglo VI a. de C. Con anterioridad, se usaban puntas de hierro o clavos como instrumentos monetarios. Posteriormente, hubo allí monedas de bronce, algunas bañadas en plata. Alejandro Magno decretó que diez unidades de plata equivalieran a una de oro. Seis óbolos de plata valían una dracma de plata.

El antiguo Egipto

Antes de que los griegos controlaran aquellas tierras (hacia el final del siglo IV a. de C.), Egipto usó el cereal como una forma de dinero, además de los metales preciosos.

Introducción de la moneda en la península ibérica: épocas antigua y medieval[12]

Los fenicios, establecidos en el sur (fundación de Gadir o Cádiz en el año 1100 a. de C.), tardaron siglos en utilizar la moneda. El comercio lo realizaban por el sistema de trueque, con lingotes de metal.

12. Parte de la información procede de: *www.scribd.com/doc/35560143/Moneda-Espanola-Negro-2*

La introducción de la moneda en la península ibérica se inició hacia la mitad del siglo VI a. de C. en las colonias griegas de Emporion (o Ampurias) y Rhode (o Rodas), hoy Rosas, ambas en el golfo de Rosas (Girona). En Massala, hoy Marsella –la colonia griega más importante– se han encontrado monedas acuñadas en Italia que al parecer circularon por la península antes que en su lugar de origen, y que sirvieron de modelo para los diseños de las monedas autóctonas. Las primeras acuñaciones de Ampurias se inspiraron en el sistema de una dracma de base babilónica, pero su peso disminuyó con el paso del tiempo. Entre los años 200 y 100 a. de C. aparecieron las dracmas de plata con un peso inicial de 4,9 gramos, que descendió hasta aproximadamente 3,5 gramos en las ultimas épocas. Estas acuñaciones dieron lugar a la producción íbera, que se extendió por el interior de la península, principalmente por el norte y por la cuenca del Ebro.

Romanos e iberorromanos

Los romanos se establecieron en Hispania a partir de la segunda guerra púnica, consiguiendo controlar la mayor parte del territorio (salvo la zona norte, los actuales territorios de Galicia, Asturias, Cantabria y País Vasco) entre los años 221 y 121 a. de C. A medida que avanzaba la influencia romana las poblaciones íberas pasaron a acuñaciones bilingües y al sistema romano: denario para la plata y as para el bronce. Finalmente, las leyendas sólo se consignaron en latín.

El sistema monetario romano tuvo una enorme influencia en toda Europa. Lo resumimos en el siguiente cuadro:

Cuadro 1. Equivalencias de las monedas romanas respecto de las tres básicas: denario, sestercio y as

NOMBRE DE LA MONEDA	METAL	DENARIOS	SESTERCIOS	ASES
Áureo	Oro	25	100	400
Quinario	Oro	12,5	50	200
Denario	Plata	1	4	16
Quinario	Plata	½	2	8
Sestercio	Latón	¼	1	4
Dupondio	Latón	1/8	½	2
As	Latón	1/16	¼	1
Semis	Latón	1/32	1/8	1/2
Quadrans	Latón	1/64	1/16	1/4

Visigodos, suevos y bizantinos

Tras la caída del Imperio romano se formaron en Hispania dos reinos germánicos, el suevo en el oeste (en la Gallaecia que abarcaba desde el río Tajo, por el sur, hasta el Pisuerga por el este) y el reino visigodo, cuya capital estaba en Toledo y que finalmente acabó por conquistar toda la península. En el sudeste se mantuvo la presencia bizantina hasta el primer tercio del siglo VII.

Suevos y visigodos imitaron los modelos romanos imperiales o bizantinos, utilizando el oro y representando al emperador romano. Leovigildo cambió las leyendas y acuñó su propia efigie, creando con ello una moneda totalmente autóctona. En el área bizantina (Cartanova) se acuñaron sólidos de oro y circularon fraccionarios en bronce, a semejanza de los del Imperio de Oriente.

La circulación de la moneda fue reduciéndose durante el siglo VII, a medida que se ruralizaba la sociedad y disminuía el comercio, hasta casi desaparecer en el momento de la conquista musulmana (711 d. de C.).

Monedas hispanoárabes

En los siete siglos de presencia de reinos musulmanes en la península se acuñaron gran cantidad y variedad de monedas. Los árabes empezaron a acuñar muy tarde (en el año 637), pero gracias a su proximidad con el imperio bizantino y a su paso por Cartago en el transcurso de su expansión en el norte de África, habían tenido ocasión de conocer las monedas de oro allí acuñadas y que gozaban de una fuerte implantación en la época. Al invadir el reino visigodo también encontraron oro como metal para acuñar, por lo cual sus primeras emisiones en la península se realizaron con este metal y los nombres de las monedas derivan de las denominaciones romanas. Durante el emirato dependiente de Damasco, se acuñaron en al-Ándalus dinares (el nombre deriva del denario romano) de oro de 4 gramos y otras monedas fraccionarias. Con el califato, Abderramán III restauró la ceca de Córdoba y acuñó en oro y plata: dinares. Con la caída del califato y el nacimiento de los pequeños estados (reinos de taifas) nacieron nuevas monedas que trataban de imitar las acuñadas anteriormente, cuartos de dinares y dírhemes, estos últimos equivalentes a una décima parte del dinar.

Monedas medievales cristianas

Durante su periodo de formación, desde el año 718 al 1037, los reinos cristianos no tenían acuñaciones propias y utilizaban el circulante romano y visigodo.

Hasta bien entrada la Alta Edad Media no podemos hablar de ningún sistema monetario como tal, pues hasta entonces apenas si hubo circulación de monedas. Fue a partir de la conquista de Toledo por parte de Alfonso VI cuando empezó a renacer la actividad comercial en los reinos cristianos, lo cual favoreció la acuñación de metales preciosos. La paulatina conquista de los espacios musulmanes les dio acceso a numerario de excelente calidad, de plata y de oro, acuñado en las cecas de al-Ándalus, con ley y peso similar a las piezas romanas -pues se basaban en el mismo sistema monetario- por lo que no entorpecían las transacciones comerciales. En 1031 los cristianos comenzaron a cobrar a los musulmanes de los reinos de taifas tributos en dinares o metcales (oro) y dírhemes (plata). (Aún hoy el nombre de la moneda de Túnez es el dínar y la de Marruecos el dírham.) En adelante circularían diferentes monedas de oro, plata o cobre, conocidas estas últimas como vellones. Veamos, de manera resumida, las distintas monedas que circularon por el territorio que ahora llamamos España.

Reino de León y Castilla

- Año 1072. Alfonso VI. Denarios regis (vellón con plata) y dírhemes (plata).
- Año 1140. Dinar almorávide, procedente del sistema monetario musulmán.
- Año 1172. Alfonso VIII. Maravedí (oro), primera moneda autóctona castellana que convive con los denarios, ahora llamados *dineros de vellón*.
- Año 1188. Alfonso IX. Pepión.
- Año 1217. Fernando III el Santo. Dobla o castellano, presente durante el resto del siglo XIII, el XIV y el XV. También dineros burgaleses.
- Año 1252. Alfonso X el Sabio. Maravedí blanco (plata) y dineros prietos alfonsíes (o vellón).
- Año 1350. Pedro I el Cruel. Dobla (oro) y real (plata).
- Año 1390. Enrique III. Blanca (vellón).

Reino de Navarra y Aragón y condado de Barcelona

- Siglos XI y XII. El sueldo como unidad de cuenta y el denario o dinero como moneda efectiva.
- Año 1017. Berenguer Ramón I, conde de Barcelona. Mancus (oro).
- Año 1213. Jaime I el Conquistador. Denario grossos o gros.

- Año 1276. Pedro III el Grande. Croat o cruz.
- Año 1336. Pedro IV el Ceremonioso. Florín (oro).

Los incas, los aztecas y los mayas

Los incas no empleaban dinero, pese a contar con grandes cantidades de oro y plata. Antes de la llegada de los españoles, los aztecas y los mayas usaban oro en polvo (que guardaban en cañutillos transparentes) como moneda de cambio. Para los grandes pagos, utilizaban granos de cacao almacenados en sacos de 24.000.

117. El antes y el después de la adopción del sistema monetario decimal

Libras, chelines y peniques eran las unidades monetarias básicas de Gran Bretaña, expresadas por lo general con los signos «£», «s» y «d», respectivamente.

El signo de la libra atiende a la etimología latina del término (*librum*, plural *libra*), mientras que la «s» es la abreviatura de *shilling* (chelín en inglés) o del latín *solidus*, y la «d» es la inicial de *denarius* (plural *denarii*), el denario romano.

- Un chelín valía 12 peniques (aunque, a lo largo de la historia, tal equivalencia experimentó variaciones).
- Una libra valía 240 peniques.
- Una libra valía 20 chelines.
- Una guinea valía normalmente 21 chelines.
- Un *merk* eran 13 chelines y 4 peniques.
- Un noble (una moneda de la Isla de Man) eran 6 chelines y 8 peniques.
- Una corona eran 5 chelines.
- Una media corona eran 2 chelines y 6 peniques.
- Un florín eran 2 chelines.
- Otras monedas eran: la de seis peniques (el *sixpence*), la de tres, la de dos, el medio penique y los *farthings* (de un cuarto de penique). A lo largo del tiempo, estas monedas fueron recibiendo nombres diversos.

El 15 de febrero de 1971, Gran Bretaña convirtió su unidad monetaria al sistema decimal, con lo que cada libra pasó a valer 100 peniques. En 1983, empezaron a emitirse monedas de una libra, y, salvo en Escocia, los billetes de ese valor dejaron de imprimirse en 1988.

118. Las monedas en las épocas moderna y contemporánea

Con los Reyes Católicos se inició la homogeneización del sistema monetario peninsular, a partir del modelo de la corona de Castilla. Los reinos no castellanos continuaron teniendo sus monedas.

En 1497 el patrón básico del sistema se fijó en torno al «excelente» de oro (llamado *ducado* desde 1504), el real (plata) y la blanca (vellón). La unidad de cuenta castellana, el maravedí, establecía la relación entre los diferentes tipos de monedas: el ducado valía 375 maravedís, el real 34 y la blanca 2,5. Los Reyes Católicos fijaron un límite máximo a la cantidad de vellón circulante, con lo que establecieron un sistema estable, que funcionó prácticamente durante todo el siglo XVI. La acuñación de oro o plata era libre. La corona fijaba el peso, ley y valor de las monedas, y cualquier particular podía acudir a las diversas cecas existentes en Castilla y acuñar su oro o plata.

A medida que avanzó el siglo XVI, la plata, que llegaba en cantidades crecientes desde América, fue imponiéndose, mientras que se redujo la circulación del oro. Desde mediados del siglo XVI, la situación monetaria se caracterizó por una inflación importante. En el siglo XVII se agravó esta situación.

Durante el siglo XVII los Borbones trataron de estabilizar el sistema monetario español, pero la tendencia inflacionista de la segunda mitad del siglo provocó nuevas devaluaciones. Lo más relevante fue la abundante emisión de papel moneda (los vales reales) y la creación del Banco de San Carlos en 1782.

En el siglo XIX aparece por primera vez un sistema monetario español. Durante el principio del siglo se mantuvieron de las unidades monetarias anteriores, a las que se unían las monedas inglesas o francesas. En 1848 se implantó el sistema decimal: las unidades serían el doblón o centén isabelino de oro (igual a 100 reales o 10 escudos de plata); el medio duro de plata (10 reales o un escudo), el duro (20 reales), la peseta (4 reales), la media peseta y el real, así como una serie de monedas menores de cobre. En 1854 se extinguió por decreto la unidad de cuenta tradicional, el maravedí, y se estableció como unidad efectiva el real, dividido en 100 partes o céntimos.

En 1868, tras derrocar a Isabel II, se fijó como unidad la peseta de plata de 100 céntimos, sobre la que habría varias monedas múltiplos, en oro y

plata, y otra serie de ellas fraccionarias, las menores de las cuales eran de bronce, de 10, 5, 2 y 1 céntimo. En 1874 se concedió el monopolio de emisión al Banco de España.

Resumen del sistema monetario

Siglos XVI y XVII

- A partir del año 1469 (Reyes Católicos): el *excelente* (*oro*) como patrón básico (llamado *ducado* desde 150) y el *maravedí* como unidad de cuenta. Además se mantienen el *real* (plata) y la *blanca* (vellón).
- Año 1535. Escudo o corona.

Siglo XVIII y principios del XIX

- Se mantiene el sistema anterior.
- En el año 1700, con Felipe V, comienza una abundante circulación de papel moneda en forma de vales reales.
- Año 1782. Carlos III crea el Banco de San Carlos.
- Año 1829. Fernando VII crea el Banco de San Fernando.

Moneda contemporánea: siglos XIX y XX

- Siglo XIX. Se crea el primer sistema monetario español.
- Año 1833. Se fija el doblón o centén Isabelino como unidad del sistema; equivale a 100 reales o 10 escudos (plata). Además, circula el medio duro (plata), equivalente a 10 reales o un escudo; el duro, equivalente a 20 reales; la peseta, con un valor de 4 reales; la media peseta y el real.
- Año 1854. Desaparece el maravedí y se establece el real de 100 céntimos como unidad de cuenta.
- Año 1868. Durante el denominado *sexenio democrático* se fija la peseta de 100 céntimos como unidad del sistema monetario español.
- Año 1874. Se concede el monopolio de la emisión de moneda al Banco de España.
- Año 2002. El 1 de marzo desaparece la peseta y se adopta el euro como unidad del sistema monetario europeo.

Sección 16. Para tener a mano

119. La evolución de la población española

No se puede hablar propiamente de españoles ni de portugueses cuando nos referimos a los habitantes de la península ibérica anterior al siglo XIX, porque ni unos ni otros se identificaban con la idea de nacionalidad. Por otra parte, resulta muy difícil calcular con precisión el número de habitantes antes de la segunda mitad del siglo XVIII, que es cuando empiezan a realizarse los primeros censos fiables de población. Los datos anteriores son fruto de aproximaciones a partir de fuentes muy fragmentarias, y difieren en los diferentes autores. Cuanto más nos remontemos en el tiempo, menos fiables son.

Algunas estimaciones calculan que el número de personas que vivieron en la península durante el paleolítico oscilarían entre las 10.000 y las 30.000 (en su etapa final).

En el neolítico (en España, a partir del año 4000 a. de C.) se produjo una verdadera explosión demográfica, tanto por inmigración como por crecimiento natural (debido a la mayor disponibilidad de alimentos), alcanzando la población los tres millones en el momento de la conquista romana. Esta cifra se incrementó aproximadamente hasta los cuatro millones en la época imperial.

A pesar de la limitada fiabilidad de las cifras, puede resultar útil disponer de una estimación para preparar las clases de historia, razón por la que proporcionamos, con todas las cautelas, la siguiente relación (cuadro 2). Los datos hasta el siglo XVI están calculados para toda la península ibérica, incluyendo los actuales territorios de España y Portugal. A partir del siglo XVII se refieren únicamente a la población sometida a la monarquía española.

Cuadro 2. Evolución de la peseta

AÑO	POBLACIÓN
1	4.000.000
200	5.000.000
500	4.000.000
700	3.500.000
1100	4.000.000

AÑO	POBLACIÓN
1300	5.500.000
1400	4.000.000
1500	5.000.000
1600	7.000.000
1650	6.500.000
1717	7.500.000
1594	8.206.791
1769	9.159.999
1787	10.268.150
1797	10.541.221
1833	12.286.941
1846	12.162.872
1857	15.464.340
1877	16.622.175
1887	17.549.608
1900	18.616.630
1910	19.990.669
1920	21.388.551
1930	23.677.095
1940	26.014.278
1950	28.117.873
1960	30.582.936
1970	33.956.047
1981	37.742.561
1991	39.433.942
2001	40.499.791
2006	44.708.964
2007	45.200.737
2008	46.063.511
2009	46.745.807

120. Guía rápida de los niveles del currículo nacional (para Inglaterra, Gales e Irlanda del Norte)[13]

En cualquier ejemplar del currículo nacional, en el apartado de historia se explica lo que tiene que hacer un estudiante para alcanzar los diversos niveles allí recogidos. Aun así, a continuación se facilita un método más breve de comprobación de los progresos de su alumnado. Sigue siendo muy recomendable que consulte los descriptores de los niveles oficiales para las evaluaciones importantes, pues cada nivel requiere la adquisición de una serie más detallada de destrezas que las que se mencionan aquí en versión resumida.

- Nivel 1: reconocimiento del pasado en la vida propia y en la de otras personas.
- Nivel 2: conocimiento básico con observaciones simples a partir de las fuentes.
- Nivel 3: recordar y describir hechos, personas y cambios.
- Nivel 4: saber describir bien en trabajos propios y estructurados, y utilizando la terminología correcta.
- Nivel 5: aplicar conocimientos y juzgar el valor de las diversas fuentes.
- Nivel 6: evaluar críticamente las fuentes y analizar el trabajo propio.
- Nivel 7: realizar investigación independiente y alcanzar conclusiones propias.

Para quienes muestren destrezas de un nivel aún superior, algunos currículos tienen previsto un Nivel 8, así como la categoría «rendimiento excepcional».

En la etapa clave 1, la mayoría de los alumnos y las alumnas trabajarán entre los niveles 1 y 3. La mayoría deberían encontrarse en el nivel 2 a los 7 años.

13. También en este caso se ha optado por mantener el texto traducido de la versión original inglesa de esta obra. Para España puede consultarse el enlace del Ministerio de Educación y Ciencia, LEDA, que es una base de datos de disposiciones normativas de carácter general. Aquí encontrará las disposiciones, en materia educativa, correspondientes al Estado y todas las comunidades autónomas españolas desde 1970: *http://me.mec.es/me/index.jsp*

En la etapa clave 2, la mayor parte del alumnado trabajará entre los niveles 2 y 5. La mayoría de estudiantes deberían estar situados en el nivel 4 a los 11 años.

En la etapa clave 3, la mayoría del alumnado trabajará entre los niveles 3 y 7, y habrá alcanzado el nivel 5 o el 6 a los 14 años.

Anexo a la edición española

Enlaces a recursos disponibles en la red, de interés para el profesorado de historia y otras ciencias sociales[14]

Redes principales con recursos para el profesorado, tanto para el aula como para la innovación e investigación en didáctica de las ciencias sociales, la historia y la geografía

- *IDEHER* (red de enlaces a investigaciones, noticias y recursos relacionados con la enseñanza y aprendizaje de la historia, la historia del arte, la geografía y las ciencias sociales): *www.pensarhistoricamente.net*
- *Histodidáctica* (web de Joaquim Prats, profesor de la Universidad de Barcelona, dedicado a la enseñanza de la historia y la didáctica de las ciencias sociales. Contiene recursos propios y numerosos enlaces sobre investigación e innovación): *www.histodidactica.es/*
- *Educahistoria* (portal de historia, bien estructurado y con amplios contenidos): *www.educahistoria.com/cms/*
- *Kairós* (programa de apoyo al profesorado de historia de ESO y bachillerato del MEC): *http://iris.cnice.mec.es/kairos/presentacion/presentacion.html*

Algunos portales generales de recursos didácticos, con sección de ciencias sociales

- *Instituto de Tecnologías Educativas* (portal sobre TIC del MEC): *www.ite.educacion.es/*
- *Recursos libres para pizarras interactivas* (recursos para pizarras educativas promovido por Salvador Llopis del IES Valle del Tiétar): *www.pizarrasinteractivas-recursos.net*

14. Estos enlaces están disponibles en la página web de Graó asociada a este libro: *www.grao.com*

- C*omunidades virtuales de aprendizaje* (comunidad educativa promovida por comunidades virtuales latinas, con información diversa sobre diferentes países latinoamericanos y algunos recursos educativos específicos): *www.educar.org|*

Algunos portales de comunidades autónomas con una sección de recursos didácticos de ciencias sociales

- *Centro Aragonés de Tecnologías para la Educación* (contenidos educativos del Gobierno de Aragón, interesantes enlaces con bancos de imágenes): *www.catedu.es/webcatedu*
- *Educacyl* (portal de educación de Castilla y León, enlaces por niveles educativos a recursos [algo limitados] por materias): *www.educa.jcyl.es/educacyl/cm*
- *Programa de Nuevas Tecnologías y Educación* (recursos educativos del Gobierno de Navarra; permite una búsqueda por niveles y materias y dispone de una clasificación un poco confusa pero bastante amplia): *http://pnte.educacion.navarra.es/portal/Recursos+educativos*
- *Weib* (web educativa de las Islas Baleares, con contenidos educativos del Gobierno de Baleares; dispone de enlaces y de algunos documentos descargables en formatos PPT y PDF): *http://weib.caib.es/Recursos/contingut_rec_.htm*
- *Educaguía* (web asturiana privada de educación, que ofrece recursos y enlaces en abierto; en la sección de recursos educativos hay una selección de enlaces a páginas de recursos de geografía e historia): *www.educaguia.com*

Blogs y webs que compilan y comentan materiales didácticos de ciencias sociales

- *Clío en Red* (web promovida por Diego Sobrino [IES Cauca Romana de Coca (Segovia)]– en la que participan varios centenares de profesores de geografía, historia y ciencias sociales, con numerosas secciones, foros, enlaces, recursos para el aula, etc.): *http://clioenred.ning.com|*
- *Blogs de Diego Sobrino* (IES Cauca Romana de Coca [Segovia]) (blogs temáticos, en los que se recomiendan enlaces a otros blogs, webs o recursos por materias concretas):
  - Webs de historia: *http://diegosobrino.com/webs-de-historia|*
  - Blogs de aula: *http://diegosobrino.com/blogs-de-aula-3|*

  - Blog de historia de España: *http://senderosdhistoria.blogspot. com/*
  - Blog de historia de 4.º de ESO: *http://historia4esonline.blogspot.com/*
  - Blog de geografía de 3.º de ESO: *www.espaciogeografico3eso.blogspot.com*
  - Blog de ciencias sociales de 2.º de ESO: *http://ccss2esonline.blogspot.com/*
- *Profesor de Historia, Geografía y Arte* (excelente blog de Francisco Ayén, profesor alicantino de secundaria; uno de los blogs más amplios y mejor estructurados de España): *www.profesorfrancisco.es/*
- *Blog para ciencias sociales de 1.º de la ESO* (blog de Alberto Molina [IES Nestor Almendros de Sevilla] con materiales muy interesantes: presentaciones realizadas en el aula, mapas interactivos, etc.): *http://clasedesociales.wordpress.com/*
- *Delicious: Bookmarks de Fulgencio Murcia Belmonte* (blog de Fulgencio Murcia Belmonte [colegio privado Santa Isabel de Alquerías (Murcia)] que ofrece más de 4.000 enlaces clasificados de blogs y webs para la enseñanza de las ciencias sociales): *www.delicious.com /pencho*
- *Estudiarhistoria* (Blog del IES Néstor Almendros de Sevilla con recursos para las clases de historia destinados al alumnado de 4.º de ESO y 2.º de bachillerato): *http://estudiarhistoria.blogspot.com/*
- *Una historia y geografía de España* (blog de Alberto Molina [IES Néstor Almendros de Sevilla] dedicado a la historia de 2.º de bachillerato): *http://profeblog.es/blog/albertomolina/*
- *Blog para 2.º de ESO del IES Néstor Almendros* (blog del IES Néstor Almendros de Sevilla dedicado a las ciencias sociales de 2.º de la ESO): *http://amccss.wordpress.com/*
- *Recursos de geografía, historia y TIC* (blog del profesor Juanjo Romero [Colegio Internacional Lope de Vega de Benidorm (Alicante)] dedicado a la geografía, la historia y las TIC en secundaria): *www.juanjoromero.es/blog/*
- *Recursos de ciencias sociales, geografía e historia* (blog del profesor Isaac Buzo [IES Extremadura de Montijo] con diversos materiales para todos los cursos de secundaria): *www.isaacbuzo.com/*
- *Blog de Pedro Colmenero* (blog del profesor Pedro Colmenero [IES Tierrablanca de La Zarza (Badajoz) sobre ciencias sociales, geografía e historia): *http://pedrocolmenero.wordpress.com/*

- *Daniel y los quince* (blog de historia de España del profesor Daniel Gómez Valle del IES Bachiller Diego Sánchez de Talavera la Real [Badajoz]): *http://danielylosquince.blogspot.com/*
- *Historia a por todas* (blog de historia contemporánea de España del IES Las Galletas de Canarias): *http://historiaaportodas.blogspot.com/*
- *Profeshispanica* (blog en español del profesor de geografía e historia de la sección bilingüe de Wroclaw [Polonia]): *http://profeshispanica.blogspot.com/*
- *El sueño del cartógrafo: recursos de geografía* (blog de los profesores catalanes Enrique Jimeno y Jaume Gayoso, fundamentalmente con contenidos de geografía; cuenta con numerosos enlaces de interés para la enseñanza de la geografía y otras ciencias sociales): *http://elsomnidelcartograf.blogspot.com/*
- *Geomática educativa* (blog con recursos de geografía y de libre utilización, creado por Jordi Vivancos): *http://geocaa.blogspot.com/*
- *Geoforo* (foro iberoamericano sobre educación, geografía y sociedad coordinado por Xosé Manuel Souto): *www.geoforo.com/*
- *Blogs de Pedro Oña* (profesor del IES Félix Rodríguez de la Fuente [Burgos]):
  - Blog de historia del mundo contemporáneo (para 1.º de bachillerato y 4.º de ESO): *http://blogdelaclasedehistoria.blogspot.com/*
  - Blog de las TIC en la clase de Historia y Geografía: *http://seminarioccss.blogspot.com/*
  - Blog de geografía (para 2.º de bachillerato y 3.º de ESO): *http://elauladehistoria.blogspot.com/*
- *La factoría de la historia* (interesante blog de los alumnos de historia del mundo contemporáneo del bachillerato a distancia en Andalucía): *http://factoriadelahistoria.blogspot.com/*
- *Blogs del Colegio Europeo* (colegio privado de Madrid que dispone de diversos por materias y cursos):
  - Historia del mundo contemporáneo (1.º de bachillerato): *http://historiadelmundocontemporaneo.wordpress.com/*
  - Ciencias sociales (1.º de ESO): *http://laboratoriodesociales.wordpress.com/*
  - Ciencias sociales (2.º de ESO): *http://sociales2eso.wordpress.com/*
- *Historias de la historia* (blog de divulgación y anécdotas históricas del aragonés Javier Sanz): *http://historiasdelahistoria.com/*

- *Sapiens* (web de la revista de divulgación histórica Sapiens [en catalán]. Incluye bastante información y los resúmenes de los artículos y reportajes que publica): *www.sapiens.cat/*

Galerías de mapas disponibles para utilizar en las aulas

- *Mi atlas* (mapas mudos, en blanco y negro): *www.aularagon.org/files/espa/Atlas/mapasmudosbconegro.htm*
- *Mediateca* (dentro del proyecto Kairós del MEC): *http://iris.cnice.mec.es/kairos/mediateca/cartoteca/bach_espana.html*
- *Proyecto Clío* (mapas históricos del ICE de Zaragoza, ofrecidas por Agustín Ubieto): *http://clio.rediris.es/n32/atlas_espana.htm*
- *Mapas flash interactivos* (juegos didácticos para aprender geografía, por Enrique Alonso): *www.xtec.cat/~ealonso/flash/mapas-flash.htm*
- *La historia con mapas* (selección de mapas obtenidos de Wikipedia bajo licencia Creative Commons): *http://lahistoriaconmapas.blogspot.com/*
- *Viquiatles* (wiki catalana –en catalán– para crear y compartir mapas entre alumnado de primaria y secundaria a partir de la herramienta Google Maps): *http://atles.eduwiki.cat/*
- *World Site Atlas* (colección de mapas en inglés): *www.sitesatlas.com/Maps/*
- *Education Place* (mapas –en inglés– para utilizar en el aula, tanto en línea como descargables en PDF): *www.eduplace.com/ss/maps/*
- *National Geographic* (colección de mapas –en inglés– de esta conocida institución): *http://maps.nationalgeographic.com/maps*

Dónde encontrar datos: bases estadísticas

- España. Instituto Nacional de Estadística: *www.ine.es/*
- Andalucía. Instituto de Estadística de Andalucía: *www.juntadeandalucia.es/institutodeestadistica/*
- Aragón. Instituto Aragonés de Estadística (IAEST) (sólo accesible para usuarios registrados): *http://portal.aragon.es/portal/page/portal/IAEST/Principal/inicio*
- Asturias. SADEI (Sociedad Asturiana de Estudios Económicos e Industriales): *www.sadei.es/*
- Baleares. Institut d'Estadística de les Illes Balears (IBESTAT): *http://ibestat.caib.es/ibestat/page*

- Cantabria. Instituto Cántabro de Estadística (ICANE): *www.icane.es/general.jsp*
- Canarias: Instituto Canario de Estadística (ISTAC): *www2.gobiernodecanarias.org/istac/estadisticas.html*
- Castilla-La Mancha. Instituto de Estadística de Castilla-La Mancha (IES): *www.ies.jccm.es/*
- Castilla y León. Dirección General de Estadística de la Junta de Castilla y León: *www.jcyl.es/estadistica*
- Cataluña. Institut d'Estadística de Catalunya (IDESCAT): *www.idescat.cat/*
- Extremadura. Instituto de Estadística de Extremadura (IEEX): *www.estadisticaextremadura.com/*
- Galicia. Instituto Galego de Estatística (IGE): *www.ige.eu/web/index.jsp?idioma=es*
- Madrid. Instituto de Estadística de la Comunidad de Madrid: *www.madrid.org/iestadis/* y *www.madrid.org/iestadis/fijas/estructu/general/anuario/ianu.htm*
- Murcia. Centro Regional de Estadística de Murcia (CREM): *www.carm.es/econet*
- Navarra. Instituto de Estadística de Navarra (IEN): *www.cfnavarra.es/estadistica/*
- País Vasco. Euskal Estatistika Erakundea - Instituto Vasco de Estadística (EUSTAT): *www.eustat.es/idioma_c/ci_ci/indice.html*
- Rioja. Instituto de Estadística de La Rioja: *www.larioja.org/npRioja/default/defaultpage.jsp?idtab=431934*
- Valencia. Instituto Valenciano de Estadística (IVE): www.ive.es/
- Ceuta: *http://195.57.126.7/consejerias/csj-presidencia/ces/infoces/infoces-inf.htm*
- Melilla: *www.melilla.es/melillaPortal/index.jsp*
- Banco de España: *www.bde.es/webbde/es/secciones/informes/Publicaciones_an/Informe_anual/anoactual/*
- Secretaría de Estado de Inmigración y Emigración: *http://extranjeros.mtin.es/es/InformacionEstadistica/* y *www.ciudadaniaexterior.mtin.es/es/estadisticas/estadisticas.htm*
- Instituto de Estudios Turísticos: *www.iet.tourspain.es/paginas/home.aspx?idioma=es-ES*
- Boletín de Estadísticas Laborales: *www.mtin.es/estadisticas/bel/index.htm*

- Europa. Estadísticas europeas (Eurostat): *http://epp.eurostat.ec.europa.eu/portal/page/portal/eurostat/home*
- Unión Europea. «El Rincón del Profesor» (apoyo didáctico sobre la UE): *http://europa.eu/teachers-corner/index_es.htm*
- Banco Mundial (The World Bank): *www.worldbank.org/*
- Fondo Monetario Internacional (FMI). Perspectivas de la economía mundial: *www.imf.org/external/spanish/pubs/ft/weo/2009/02/pdf/ texts.pdf*
- Organización Mundial de Comercio (OMC): *http://stat.wto.org/Home/WSDBHome.aspx* (Estadísticas de comercio internacional en 2009: *www.wto.org/spanish/res_s/statis_s/its2009_s/its2009_s.pdf*)
- Instituto del Tercer Mundo: *www.item.org.uy/es*
- Anuario del Mediterráneo: *www.iemed.org/anuari/2009/esumari.php*
- Base de datos de la ONU: *http://data.un.org/*

Revistas de didáctica de las ciencias sociales con contenidos íntegros en línea

- Clase de Historia: *www.claseshistoria.com/revista/historial.html*
- Clío y Asociados (Argentina): *http://bibliotecavirtual.unl.edu.ar:8180/publicaciones/handle/1/2413*
- ConCiencia Social: *www.fedicaria.org/quees_conc_social.htm*
- Didáctica de las Ciencias Experimentales y Sociales: *http://centros.uv.es/web/departamentos/D90/valenciano/*
- Didácticas Específicas: *www.didacticasespecificas.com/ES/index.php*
- Enseñanza de las Ciencias Sociales (revista de investigación): *http://161.116.7.34/publicacions01/revistes.htm*
- Íber (acceso sólo a resúmenes; para contenidos completos es necesaria una suscripción de pago): *http://iber.grao.com/revistas/presentacion.asp?ID=10*
- Proyecto Clío: *http://clio.rediris.es/*
- Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales (Universidad de los Andes, Venezuela): *www.saber.ula.ve/gitdcs/*

Visita virtual a museos del mundo

- Proyecto Arte de Google (extraordinaria herramienta que permite visitar virtualmente diversos museos de todo el mundo, incluyendo

el Museo Reina Sofía y el Museo Thyssen en España; al parecer, se irán incorporando nuevos museos): *www.googleartproject.com/*

- Secciones destacadas de educación de algunos museos españoles:
  - Museo de El Prado (además de poder acceder a los fondos del museo, cuenta con infografía interactiva para realizar un itinerario a través de las obras más representativas del Museo): *www.museodelprado.es/pradomedia/*
  - Museo Thyssen (dispone del programa didáctico EducaThyssen): *www.educathyssen.org/*
  - Museo de Cáceres (excelente departamento educativo): *http://museodecaceresducacion.blogspot.com/*
  - Museo Arqueológico Nacional: *http://ntic.educacion.es/w3//proyectos/arqueologico/index.html*
  - Museo de Calatayud: *http://sites.google.com/site/museodecalatayud/*